

DVD

**JOC
FULL!**

UFO
aftermath



UFO
Aftermath

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Februarie 2007

13,5 LEI

RAINBOW SIX: VEGAS

Mai bun, mai complex, aproape perfect

DEAD RISING

Lăsați morții să vină la mine

10 MOTIVE PENTRU CARE MARTE ESTE ROȘU ufo AFTERLIGHT



preview

18

CRYSIS



review Wii

64

Wii SPORTS



test comparativ

70

STORAGE FOR THE MASSES



64218871200767 02

DEMO MURDER ON THE ORIENT EXPRESS ■ ERAGON ■ MOUNT & BLADE ■ ALASKA ALIEN ■ XPAND RALLY XTREME MODS EUROPA BARBARORUM VO.8 ■ KILLING FLOOR V2.0 FILME GRAW 2
■ BIOSHOCK ■ C&C 3: TIBERIUM WARS ■ CRYSIS ■ GRAN TURISMO HD ■ HALO 3 ■ SILENT HUNTER 4 ■ S.T.A.L.K.E.R ■ TARR CHRONICLES ■ WAR FRONT: TURNING POINT ■ WOW: THE BURNING CRUSADE
PATCH GOTHIC 3 V1.12 ■ RAINBOW SIX: VEGAS V1.02 ■ THE SIMS 2: PETS - BODY SHOP FREEWARE NLITE 1.3 RC ■ OPENOFFICE.ORG 2.1.0 FINAL SHAREWARE GAMEBOOST EXTRA HALO ZERO (FULL



“AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAAR AȘA!...”

Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!

9-13 mai 2007, ediția a XVI-a, Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK** Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial

Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :

Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)

(rzarectha@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)

Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Bogdan Amiteteloea (Bogdans)

(bogdans@level.ro)

Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăşelu

(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean

(leonte_marginean@vogelburda.ro)

Diana Călin

(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)

Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:

Maria Parge

Eva Szaszka

(contabilitate@vogelburda.ro)

Adrian Dumitru – Financial Controller

(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu

(ioana_badescu@vogelburda.ro)

Ioan Claudiu Soiu

(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Alex Draghini

(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov

Pentru distribuţie contactaţi-ne

la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei **LEVEL** a fost publicată în 24.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006),

LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Expotek	C2
Media DOT	11
Best Distribution	29
Ubisoft	49
K-Tech	59
Autoshow	63
Flamingo Computers	C4

Să fim primiți!

La ce să ne așteptăm de la viitor? Răspunsul la această întrebare depinde doar de imaginația fiecăruia dintre noi. Toate vor veni și totul va fi posibil la timpul potrivit, ba chiar și mai devreme. Tehnologia evoluează într-un ritm amețitor și orice „time out” pe care ni-l permitem se plătește scump. Nu mai avem timp tocmai pentru că încercăm să-l câștigăm. Totul trebuie să

fie simplificat, mai ușor de accesat, de utilizat și trans-

pörtat. Totul se micșorează

și orice producător de

cabluri tremură pentru

că totul se mută „în aer”,

inclusiv afacerea lui.

Consumer Electronics

Show este un eveni-

ment despre viitor.

Produsele și serviciile

care ne vor lua mințile

în următoarea peri-

oadă sunt prezentate

în cadrul acestei

expoziții, desfășurate

anual în Las Vegas.

Mereu, discursul ținut

de Bill Gates în deschi-

dere pune lumea pe jar.

Sub incidența noastră

cad cel puțin două anun-

țuri. Primul ar fi că, odată cu

Windows Vista, Live Any-

where își intră în sfârșit în rol și

aduce cu el posibilitatea unui duel

așteptat de când lumea, PC vs. Console,

reprezentate în cazul de față de Xbox

360, ba mai mult își mai bagă nasul și

mobilele la unele jocuri. Startul a fost

dat de jocul Uno, un joc de cărți cu-

noscut la noi sub numele de macao, dar

pe viitor treaba devine serioasă. Practic,

orice joc lansat pe ambele platforme și

care suportă multiplayer devine eligibil

pentru Live Anywhere, perspectivă ce

ne face și mai nerăbdători față de

lansările Halo 2 sau Gears of War pe PC.

La fel de aclamată a fost și anunțarea

serviciului IPTV disponibil și pe Xbox

360 odată cu începutul acestui an.

Accesul la filme, seriale, videoclipuri și

concerte va fi practic nelimitat, însă mai

rămâne de văzut pentru ce metode

de finanțare vor opta mai marii

de la Microsoft.

Vești bune de la Micro-

soft vin în particular și

pentru România, unde

începutul anului a adus

și înființarea diviziei de

Entertainment & De-

vices. Printre alte avan-

taje, se pare că sfârșitul

acestui an ne va prinde

cu 360-urile în maga-

zine. Mult mai rapid

decât am auzit printre

rândurile rostite de

Chris Lewis, vicepreșe-

dinte Microsoft Europa

și responsabil de Xbox,

în vara trecută la Leipzig.

Iată că decalajul față de

restul lumii începe să scadă

și probabil cât de curând „vii-

torul” nu va mai veni cu întâr-

ziere pe meleagurile noastre,

așa că data când Bill Gates va pre-

zenta line-up-ul Microsoft putem

considera că ni se adresează și nouă.

Motivele pentru care situația noastră se

îmbunătățește sunt mai multe la

număr, însă unul depinde direct de noi.

În sfârșit, încet, dar sigur pirateria a în-

ceput să scadă.

Țineți-o tot așa.

■ Rzarectha



TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

1. UFO: Afterlight
2. Knights of the Nine
3. Dead Rising

**BogdanS**

1. Nintendo Wii
2. ViewSonic VX1945wm
3. Luxmate 810 Media Cruiser

**Locke**

1. UFO: Afterlight
2. Rainbow Six: Vegas
3. Knights of the Nine

**Marius**

1. RACE - The WTCC Game
2. Rainbow Six: Vegas
3. Knights of the Nine

**Rzarectha**

1. RACE - The WTCC Game
2. Wii Sports
3. Rainbow Six: Vegas

**KiMO**

1. Rainbow Six: Vegas
2. Dead Rising
3. RACE - The WTCC Game

Demo

Agatha Christie: Murder on the Orient Express (DVD)
Eragon (DVD)
Mount & Blade v0.808
Stoked Rider: Alaska Alien
Switchfire (DVD)
Xpand Rally Xtreme

MODs

Europa Barbarorum v0.8
(Rome: Total War) (DVD)
Killing Floor v2.0 (UT2004) (DVD)
Killing Floor v2.1 patch (UT2004) (DVD)

Filme

Africa (DVD)
BioShock
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Crysis (DVD)
Genji: Days of the Blade (DVD)
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (DVD)
Gran Turismo HD (DVD)
Halo 3 (DVD)
Harker
Hellgate London (DVD)
Lost Planet: Extreme Condition (DVD)
Mass Effect (DVD)
Penumbra: Overture (DVD)
Pocket Pool (DVD)
Sam & Max Episode 2:
Situation Comedy (DVD)
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (DVD)
Tarr Chronicles: Sign of Ghosts
Tomb Raider Anniversary
UFO: Afterlight (DVD)
War Front: Turning Point (DVD)
World of Warcraft:
The Burning Crusade (DVD)

Imagini

Europa Universalis III
Pirates Of The Burning Sea
Sacred 2: Fallen Angel
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Tomb Raider Anniversary

Wallpaper

Dead Rising
Tekken 5: Dark Ressurrection
World of Warcraft Trading Card Game

Screensaver

Women of Warcraft

Drivere

ATI Catalyst 6.7 cu Control Center (DVD)
NVIDIA ForceWare 91.31 (DVD)

Patch

Battlefield 2142 v1.10 (DVD)

DEFCON v1.2*
Gothic 3 v1.12 (DVD)
GTR 2 v1.1 (DVD)
Rainbow Six: Vegas v1.02 (DVD)
Splinter Cell: Double Agent v1.02
The Sims 2: Pets - Body Shop

Antivirus

Kasperski Antivirus Personal 6.0.2.546 Beta

Freeware

Adobe Reader 8.0.0 Final (DVD)
FlashGet 1.8.0.1002
K-Lite Mega Codec Pack 1.62 (DVD)
nLite 1.3 RC
OpenOffice.org 2.1.0 Final (DVD)
QuickTime Alternative 1.76 Final

Shareware

GameBoost 1.1.1.2007a
LAN messenger 1.0
PcBoost 3.1.1.2007a
WinZip 11.0 Build 7313 (DVD)

EXTRA

Halo Zero (versiune completa)
Xenon 2000 (versiune completa)
LEVEL CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

UFO: Aftermath

UFO: Aftermath este primul joc din seria creată de Altar Interactive, care a încercat să aducă din nou în atenția gamerilor unul dintre cele mai jucate genuri.

Deși Altar a renunțat din motive de licență la combat-ul pe ture, stilul de joc este foarte apropiat de cel din vechile titluri XCOM.

LEVEL a avut o părere foarte bună față de acest titlu și de aceea review-ul său a „prins” coperta, din motive foarte obiective. Așadar, pasionați ai tacticii ce sunteți, luați loc și apreciați la adevărata valoare un clasic în viață!



FEBRUARIE 2007

Editorial

Știri

SPECIAL

2006 Magic: The Gathering
World Championships

PREVIEW

Elveon
Alan Wake
Crysis
Two Worlds

REVIEW

Star Trek: Legacy
Rayman Raving Rabbids
Beer Tycoon
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
RACE: The WTCC Game
UFO: Afterlight
Eragon
Sherlock Holmes: The Awakened
The Elder Scrolls IV: Oblivion -
Knights of The Nine

MODs

Killing Floor
Oscurio's Oblivion Overhaul

ONLINE

World of Warcraft Journal
Guild Wars Journal

3 CONSOLE

6

XBOX 360

Dead or Alive 4
Dead Rising

Wii

Wii Sports

12

HARDWARE

14 Sony DCR SR90 Camcorder 66
16 Logitech Harmony 555 Advanced
18 Universal Remote 66
20 BenQ 610 66
Logitech MX Revolution 67
Hercules DJ Console MK2 67
Genius Look 312P 67
24 Leadtek WinFast TV USB II Deluxe 67
26 Nintendo Wii 68
28 Genius Luxmate 810 Media Cruiser 69
30 ViewSonic VX1945wm 69
34 Canon Selphy CP400 69
36 Storage for the masses 70
44 Get Mobile
46 Nokia 6290 74
Sony Ericsson Z310i 74
50 Motorola ROKR E6 74

LIFESTYLE

52 www. 76
53 Filme
Day of Wrath 76
The Departed 77
DVD-uri 77
Patch 79

CHATROOM

80

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION (PC) AMÂNAT

2K Games a dat de veste că îndelung așteptata lansare a versiunii pentru PC a action/RPG-ului Jade Empire, produs de BioWare, se va lăsa și mai mult așteptată.

Nu prea mult, zic oamenii de la 2K, care acum plănuiesc să-l lanseze pe 26 februarie 2007, deși inițial jocul fusese programat pentru luna ianuarie.



CONSOLIDAREA EUROPEI...

... se vede diferit în ochii giganților Sony și Nintendo. Dacă Wii-ul a reușit să vândă în primele două zile de la lansare peste 325.000 de bucăți, după ce a sărit de un milion în Japonia și SUA, PS3-ul este tot mai departe de mâinile gamerilor europeni. Dacă inițial zvonistica îl arunca din martie în aprilie 2007, ultima dată de lansare vehiculată este septembrie 2007, la mare distanță de colegele ei de ex-next-gen. Până în toamna anului viitor, majoritatea gamerilor vor avea probabil un Wii sau un 360, lucru care, în mod ciudat, ar putea fi și în avantajul celor de la Sony. Rămâne să vedem...

PS Zelda a atins sfertul de milion în weekend-ul de lasare.



NOI JOCURI ALIEN DE LA SEGA

În sfârșit, cineva s-a gândit să reînvie franciza ALIEN, iar vinovații sunt cei de la SEGA, care au semnat un acord cu 20th Century Fox pentru a produce și distribui jocuri a căror acțiune se petrece în universul ALIEN.

Mike Gallo, responsabil cu realizarea viitoarelor jocuri ALIEN, a declarat că acestea nu vor urma firul narativ al filmelor din serie, ci vor oferi o experiență nouă, ale cărei origini le găsim în istoria și fundația pe care se sprijină filmele. „Vom integra jocurile în filme într-un mod unic,” spune el. „De asemenea, vom lua în considerare chiar și materialele care au constituit sursa de inspirație pentru primul film, existând

posibilitatea introducerii unor personaje cunoscute și îndrăgite de fani, cărora le vom da ocazia să dezlege o parte dintre enigmele pe care filmele le-au lăsat fără răspuns.”

Veștile bune au continuat să curgă din direcția celor de la SEGA, care, imediat după ce au anunțat că i-au însărcinat pe oamenii de la Obsidian Entertainment (KOTOR II, Neverwinter Nights 2) cu



realizarea unui RPG „ALIEN”, confirmă că Gearbox Software va realiza un FPS bazat pe celebra franciză.

Cu siguranță, Gearbox Software știe cu ce se mănâncă un FPS, iar contribuția substanțială pe care și-au adus-o la realizarea unora dintre cele mai bune jocuri ale genului, precum Brothers in Arms, Halo și Half-Life, dovedește că alegerea a fost una cât se poate de inspirată. Pentru mai multe informații, vizitați www.sega.com/aliens.

Mă întreb ce urmează să anunțe SEGA... Un quest „ALIENS”?

JAGGED ALLIANCE 3

Mort a fost și-a înviat. Tot în Rusia. După ce Strategy First a pus capăt colaborării cu Game Factory (care și-a pierdut astfel dreptul de a publica Jagged Alliance 3D și un posibil Jagged Alliance 3), licența Jagged Alliance a căzut tot în mâna unor ruși. De data asta este vorba de Akella (sunt implicați și în proiectul Disciples 3) și F3 Games, studiouri care s-au întovărășit întru propășirea lui JA3 pe pământ. Să sperăm că acești ruși nu-i vor călca pe coadă pe cei de la Strategy First.





SÖLDNER II ÎN LUCRU

Dacă nu vă mai aduceți aminte (din nefericire, noi încă nu l-am uitat), Söldner a fost o idee bună care-a sfârșit cât se poate de prost, un joc extrem de interesant din punct de vedere al conceptului, dar realizat execrabil. Patch-urile n-au rezolvat mare lucru nici ele, iar JoWood presupun că a pierdut o grămadă de bani cu această ocazie. Ei bine, acum câteva zile am aflat cu stupeoare că Söldner, fie iertat că trăiește, va primi un sequel la sfârșitul lui 2007. Cum Wings Simulations, studiourile care (nu) au lucrat la primul Söldner, sunt de mult oale și ulcioare, Söldner 2 a aterizat în ograda celor de la gEasy. Eu n-am auzit de ei, dar am aflat că, pentru o vreme, au scos patch-uri pentru Söldner. O întreagă telenovelă, care, sper, se va sfârși cu bine. Chiar îmi doresc un Söldner care să meargă... Jaaaaa! Zoldner!

... și nu este Diablo II hi-tech. Cel puțin așa am înțeles din miriada de știri apărute imediat după ce data lansării, adică vara lui 2007, a fost anunțată. Circul mediatic a început cu declarația lui Bill Roper, din care noi toți am înțeles că pentru multiplayer, mai exact pentru componenta online, se va percepe o taxă lunară. Nici n-am apucat bine să ne enervăm, căci EA, distribuitorul, ne-a mai liniștit puțin și ne-a informat că decizia de a taxa jucătorii sătui de single player a fost luată în considerare, dar încă nu s-a hotărât nimic concret.

Tot din declarațiile lui Roper, dar și dintr-un interviu acordat de Ivan Sulic site-

HELGATE LONDON MIROASE A MMO

ului Hellgate Guru, am aflat că Hellgate London, spre deosebire de Diablo II, are într-adevăr un puternic miros de MMO. Ghilde, raiduri, conținut nou din când în când și, de ce nu, taxă lunară :). Bill Roper a fost mai tranșant și a



ENEMY ENGAGED 2 A FOST ANUNȚAT

G2 Games a anunțat revenirea în forță a unuiu dintre cele mai bune (adică patru) simulatoare (nu arcade) de elicopter ale ultimilor ani. Este vorba de Enemy Engaged 2, urmașul lui Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum, simulator lansat acum șapte ani.



declarat în plus că Hellgate a fost gândit ca un MMO încă din prima zi. Fiți liniștiți. Single player-ul rămâne, iar Roper ne-a asigurat că va exista un și un mod gratuit de joc online. Mai mult nu îndrăznesc a zice, deoarece „scandalul” este încă în toi și lucrurile se pot schimba de la o zi la alta. Important e că, după cum spunea și taica Roper, dacă v-ați săturat să vă luați de guler cu vecinii mai bătrâni care vă spuneau că Diablo II nu e RPG, acum aveți alt motiv de scandal. E Hellgate MMO sau nu?

DEAD RISING E ÎN „PERICOL” SĂ DEVINĂ FRANCIZĂ

Capcom a anunțat cu mândrie că Dead Rising a sărit peste un milion de copii livrate în magazine (America de Nord a fost invadată de peste 500.000 de copii în doar două săptămâni). Bravo lor, sperăm că s-au vândut mai mult de trei sferturi din ele. Dar să revenim. Încurajați de review-urile pozitive și de milionul de care v-am povestit mai sus, cei



de la Capcom nu prea au de gând să lase morții cu morții și se gândesc serios să transforme Dead Rising în franciză, ceea ce înseamnă că există o foarte mare posibilitate să dăm nas în nas cu Dead Rising 2 (3, sau poate chiar 4) în anii ce vor urma. Deși momentan n-a fost anunțat oficial niciun sequel, probabil este doar o chestiune de timp până când morții se vor scula din nou și ne vor invada consolele. Bun așa. De morți numai de bine. Pe când un Resident Evil 5, băieți?



PC-UL ÎȘI IA ADIO DE LA DARK SECTOR

Se pare că o versiune pentru PC a shooter-ului next-gen Dark Sector nu mai intră în planurile celor de la Digital Extremes. Sigla pentru PC a dispărut în mod misterios de pe site-ul oficial, iar Steve Sinclair a declarat într-un interviu că plănuiește o lansare simultană a lui Dark Sector pentru Xbox360 și PS3, „uitând” în mod la fel de misterios de PC. Concluzia e una singură. Dacă vreți să faceți pe agentul CIA mutant, ar fi bine să puneți mâna pe o consolă până la toamnă, căci pe PC nu mai pupați Dark Sector.



CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - DECEMBRIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O ultimă tragere la sorți în 2006 a desemnat câștigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE”, organizată la sfârșitul lunii decembrie 2006 de Best Distribution / www.gameshop.ro și LEVEL / www.level.ro.

Iată lista noilor câștigători care vor primi următoarele SUPER PREMII:

Jocul original **Call of Juarez** a fost câștigat de Alexandru Șerpe din Piatra Neamț.

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Vlad Gageanu din București.

Banii necesari achiziționării jocului **NFS Carbon pentru PSP** ii vor fi returnați Ancăi Roman din București.

Un **tricot cu Hitman Blood Money** a fost câștigat de Liviu Tudorache din București.

Două **postere cu El Matador** au fost câștigate de către Dragoș Marinescu din București și de Alexandru Tărtăcuță din București.

Și acum...

LUME, LUME!!!

**MARELE CÂȘTIGĂTOR
AL MARELUI PREMIU 2006**

**O CONSOLĂ SONY PLAYSTATION 2
CU ZECE JOCURI**

ESTE...

(tobe, ritm, tensiune)

LOREDANA OLARU din București, care a achiziționat în luna iunie 2006 jocul **Need for Speed Most Wanted** și a trimis talonul care, iată, i-a câștigat cel mai râvnit premiu.

Felicitări tuturor și, încă o dată, nu uitați că Merită să joci originale!” și să citești LEVEL, revista care ia jocurile în serios!

Ca de obicei, câștigătorii vor fi anunțați în rubrica de știri a revistei LEVEL din luna februarie 2007, precum și pe site-ul www.gameshop.ro, la rubrica Rezultate concurs.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expedit prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

OBLIVION SE EXTINDE

La scurt timp după apariția lui Knights of the Nine, Bethesda a anunțat un al doilea expansion (de fapt primul, dacă, la fel ca și mine, considerați că un quest de șase ore nu poate fi numit chiar expansion), The Shivering Isles. Printr-un portal apărut ca prin minune pe o insuliță de lângă Bravil, vom fi transportați pe domeniul zeului nebun Sheogorath, The Shivering Isles, unde preț de aproximativ 30 de ore va trebui să facem față testelor zeului dement. Unul dintre noile quest-uri implică rezolvarea unui mister într-un orășel aflat la granița dintre Mania și Dementia (Nordul și Sudul insulelor), orășel în care fiecare locuitor are câte-o sosie. The Shivering Isles este programat să apară cam la începutul verii.



SENZAȚIONAL! MOLYNEUX RUPE TĂCEREA!

V-am captat atenția? Bine. De fapt nu e nimic senzațional în cele ce urmează. Pur și simplu, Peter Molyneux vrea să ne vorbească despre Fable 2 în cadrul Game Developers Conference 2007, eveniment ce se va desfășura în San Francisco între 5 și 7 martie. Pe scurt, Molyneux a programat o conferință intitulată sugestiv „Inovație în Fable 2”, unde ne va vorbi în detaliu despre o serie de concepte inovatoare din Fable 2 și despre modul în care vor fi ele implementate în „produsul final”. Cunoscându-l pe Molyneux, mă îndoiesc că măcar jumătate din „elementele cheie” promise vor vedea lumina zilei, dar întotdeauna mi-au plăcut poveștile, așa că așteptăm cu interes conferința. În plus, ni s-a promis o mare surpriză. Probabil va fi dezvăluit un feature planificat inițial pentru primul Fable, dar „tăiat la montaj” din motive evidente. Eu sper că e cooperativul ăla promis prin 2002, că m-am săturat să umblu de unul singur...



SE VOR LANSA

1. Tortuga - Two Treasures
2. Resident Evil 4
3. Supreme Commander]
4. Test Drive Unlimited
5. World Series of Poker Tournament of Champions
6. Galactic Civilizations II: Dark Avatar
7. Avatar: The Last Airbender
8. UFO: Afterlight
9. Infernal
10. Battlestations: Midway

FEBRUARIE 2007

Ascaron
Ubisoft
THQ
Atari
Activision
Stardock
THQ
Ascaron
Playlogic
Eidos

SILENT HILL 2 CONFIRMAT

Ca dovadă că Dumnezeu există și că se joacă Silent Hill atunci când nu ia lecții de world-design de la Molyneux, cei de la Konami au avut inspirația să-l alunge pe Uwe Boll de pe proprietatea lor atunci când l-au prins dând târcoale seriei Silent Hill cu intenția de a o silui cu sălbăticie, așa cum a făcut-o și cu Alone in the Dark. Umanitatea – 1, Uwe Boll – 0. Totuși, spre dezamăgirea unor „puritani”, care sperau ca un regizor japonez să se ocupe de el, Silent Hill a ajuns într-un final pe marile ecrane, regizat de Christophe Gans, francezul din spatele „Frăției Lupilor”. Cu toate neajunsurile sale (o cantitate neglijabilă dacă stăm să ne gândim ce-ar fi ieșit din mâinile lui Uwe), Silent Hill a

surprins cât se poate de bine atmosfera sumbră din jocurile celor de la Konami. Deci putem spune că Silent Hill filmul a fost un succes. Și cum orice succes se cere reeditat, Christophe Gans ne-a confirmat bănuielele, declarând într-un interviu acordat revistei franceze DVDrama că Silent Hill 2 este în lucru. Nu se știe sigur dacă regizor va fi tot Gans, acesta fiind ocupat până peste cap cu Onimusha, un alt joc ce va lua drumul cinematografelor, dar scenarist va fi Roger Avery, omul care a scris și scenariul primului Silent Hill. Nu știu dacă să mă bucur sau nu, scenariul nefiind unul dintre punctele forte ale lui Silent Hill, dar vom trăi și vom vedea.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Dacă nu e Campionat Mondial sau European, atunci e Champions League. Aceasta pare să fie regula pe viitor pentru desemnarea subiectului pentru jocul ce însoțește bătrânul FIFA. UEFA Champions League a ajuns la a doua ediție și principala diferență față de debutul seriei este că anul acesta producătorii au fost „siliți” să includă și o echipă din România, care și-a ales tare bine momentul pentru calificarea în grupele CL. Jocul este anunțat pentru data de 23 martie și va fi disponibil pe PS2, PSP, Xbox 360 și PC.

LEVEL TOP 10

- | | |
|---------------------------|----|
| 1. Gothic 3 | 43 |
| 2. World of Warcraft | 18 |
| 3. Need for Speed: Carbon | 15 |
| 4. Neverwinter Nights 2 | 11 |
| 5. Medieval II: Total War | 10 |
| 6. Guild Wars: Nightfall | 8 |
| 7. Pro Evolution Soccer 6 | 6 |
| 8. Company of Heroes | 5 |
| 9. Football Manager 2007 | 5 |
| 10. Anno 1701 | 2 |





ȚARA LUI WOW VODĂ

Conform ultimul „recensământ” efectuat de Blizzard, peste opt milioane de gameri își fac veacul în World of Warcraft. Mai exact, WoW a strâns laolaltă două milioane de jucători în America de Nord, un milion jumătate în Europa și în jur de trei milioane și jumătate de chinezi. Sărind peste cele 120 de milioane de dolari care-i vor

intra Blizzard-ului în cont în fiecare lună, bani care îi permit să baneze la fiecare două luni un număr de jucători pentru care alți producători de MMOG-uri și-ar vinde sufletele, World of Warcraft a ajuns să fie mai populat decât 145 de țări și se situează undeva între Azerbaidjian și Burundi.



THE SIMS 2 SEASONS



Electronic Arts a făcut publice noi detalii legate de viitorul simșilor. Astfel, următorul expansion aduce cu el o gamă nouă de activități, împărțite în funcție de anotimpuri. Gameplay-ul va fi influențat de vreme și de anotimp, avem șase noi cariere disponibile și se pare că un nou cartier, Riverblossom Hills, își așteaptă locatarii. The Sims 2 Seasons va fi lansat pe 27 februarie și poate fi instalat peste The Sims, The Sims 2 Special DVD Edition sau The Sims 2 Festive Edition.

MONGOOSE PENTRU HALO 3

La jocuri noi, vehicule noi, pare a fi deviza celor de la Bungie, care ne-au făcut cunoștință cu Mongoose, ATV-ul viitorului cu ajutorul căruia vom zburda pe dealurile din Halo 3. Pe scurt, specificațiile tehnice ale noului vehicul sună cam așa: Mongoose le rezervă ocupanților două locuri, viteza maximă pe care o poate atinge este de 96 km/h, cântărește 406 kg, iar la capitolul cai-putere se laudă cu „1000cc liquid-cooled, longitudinally mounted, four-stroke, hydrogen-injected ICE”. Fiecare înțelege ce vrea, pentru

că sună al naibii de SF. Din păcate pentru fanii pocnitorilor, Mongoose nu este dotat și cu arme de distrugere în masă, producătorul recomandând folosirea lui doar în misiuni de recunoaștere și transportarea unui infanterist norocos în coșul de cumpărături. Marele său avantaj este viteza, care îl scapă mai ușor pe purtătorul de drapel într-o partidă de Capture The Flag. Dar atenție, Mongoose nu are blindaj, face gălăgie și este predispus rostogolirilor. A se consuma pe stomacul gol.



MADDEN NFL 07 ARE PORN

Pentru un puști în vârstă de 14 ani din statul american Utah, Moș Crăciun a fost mai darnic cu el decât s-ar fi așteptat părinții micului gamer, transformându-i sărbătorile de iarnă într-o epopee XXX. Kolton Mahoney susține că a rămas de-a dreptul șocat (de parcă l-ar crede cineva) în clipa în care a introdus discul în noua sa consolă Xbox 360 și a fost luat prin surprindere de o foarte sugestivă și explicită imagine care i-a umplut instantaneu ecranul televizorului. „Ăsta sigur nu-i Madden”, a realizat el după câteva clipe de reculegere. Apoi a oprit consola, și-a chemat părinții și le-a arătat minun... grozăvia. „Uite, mami. Porno!” Evident, Linda și Tim Mahoney au rămas la fel de șocați.

Interesant este faptul că nimeni nu reușește să-și dea seama cum a ajuns respectiva imagine (pe pariu că erau mai multe?) într-un joc cumpărat din raftul magazinului, sigilat și cu toate abțibildurile care îi atestau originalitatea lipite pe carcasă. Mare minun... grozăvie!



LOGITECH X240

Logitech a anunțat lansarea sistemului de boxe X-240 pentru PC. Acesta conține un centru de comandă care include butoane audio pentru PC sau Mac și servește și ca suport pentru iPod sau MP3 player, PDA sau telefon mobil. Suportul, ce poate fi înlăturat când nu este folosit, facilitează încărcarea dispozitivelor portabile și sincronizarea și utilizarea acestora împreună cu calculatorul.

Cu funcția plug-and-play, sistemul de boxe X-240 le permite utilizatorilor să-și încarce dispozitivele lor digitale printr-o simplă conectare la suport. Când dispozitivul este conectat, utilizatorii îl pot încărca și sincroniza sau asculta muzica lor digitală preferată.

Pentru a asigura o potrivire sigură, boxele X-240 includ adaptoare speciale pentru iPod și Microsoft Zune. Acestea ascund cablurile de încărcare ale iPod sau Zune.

Pentru cei care nu au dispozitive portabile dar totuși vor niște boxe de calculator de calitate, boxele X-240 oferă un sunet bogat. Pentru o accesare ușoară, centrul de comandă mai are în dotare un sistem master de control al volumului, butoane de pornire și o mufă pentru redarea muzicii în căști pentru o audiție intimă. Lansarea pe piață a sistemului de boxe Logitech X-240 este preconizată a avea loc în Europa în luna aprilie, cu prețul recomandat de 49,99 euro.



componente IT / electronice / foto-video.
livrare la usa ta. pana seara tarziu.

mediadot.ro

MAGIC

The Gathering

2006 Magic: The Gathering World Championships

Salutare! Luna asta n-o să mai discutăm despre elementele MTG-ului și n-o să învățăm nimic nou. În schimb, o să vedem ce-a fost la Campionatul Mondial de MTG din anul care s-a încheiat recent. Campionatele Mondiale de Magic: the Gathering au avut loc în decembrie 2006 la Paris, iar trofeul de campion mondial și cecul în valoare de 50 de mii de dolari i-au revenit japonezului Makihito Mihara. Acesta a reușit să piloteze către victorie un deck foarte interesant, pe care vi-l voi descrie imediat, învingându-i pe aspirantul la titlul „Player of the Year” Paulo Vitor Damo da Rosa, pe „localnicul” Gabriel Nassif și pe compatriotul său, Ryo Ogura.

Mihara a reușit o performanță explozivă din spatele unui Dragonstorm, un deck

combo devenit o prezență constantă în metagame-ul de după ieșirea noului set, Time Spiral. Acest deck explodează de obicei într-o singură tură în care jucătorul cast-ează și rezolvă mai multe spell-uri – 2-3 cărți non-land care îi oferă din ce în ce mai multă mana (cum sunt Rite of Flame sau Seething Song), eventual și un Lotus Bloom (a cărei imagine e pe această pagină), toate acestea fiind urmate de cartea care dă și numele deck-ului, Dragonstorm. Aceasta îi permite jucătorului să caute în librăria sa un dragon și să-l pună în joc, iar această vrajă se copiază pentru fiecare vrajă jucată anterior în acea tură (mecanică ce poartă numele de Storm). Dragonii ideali sunt Bogardan Hellkite, tot o carte nou apărută odată cu Time Spiral. Astfel, în cazul ideal,

Dragonstorm-ul aruncă pe masă 4 dragoni în tura 5-6, aceștia, în ipoteza în care vorbim de 4 Hellkite, dau 20 damage adversarului și, de cele mai multe ori, jocul se încheie cu o victorie fără istoric.

Deck-ul mai folosește și câteva cărți foarte utile pentru a-și mări șansele de a găsi toate elementele



combo-ului (instant-uri și sorceries care produc mana și Dragonstorm). Întrucât esențial este ca cei 4 dragoni să se afle în librărie, nu în mână, deck-ul folosește Sleight of Hand și Telling Time ca motoare de tras cărți, care îi permit să pună la loc în librărie dragonii pe care i-ar putea găsi cu ele. Remand și Gigadrowse consolidează poziția solidă a acestui deck la masa de joc, jucătorul având prin acestea posibilitatea atât de a ține amenințările adversarului departe de masă, cât și de a ocoli atent deck-urile de control foarte dure.

O listă completă a deck-ului, precum și cronicile tuturor meciurilor de la Campionatul Mondial de MTG 2006 pot fi găsite pe site-ul oficial Wizards of the Coast. Până data viitoare îi invit pe toți cei care sunt interesați de fenomenul MTG și sunt din București să intre pe www.omniludis.ro/magic pentru că tocmai s-a dat startul sezonului competițional 2007. Nu în ultimul rând, aș dori să salut apariția site-ului www.deckmaster.ro, căruia îi doresc viață lungă și trafic mare!

■ Alexandru POTLOG



Abonează-te și poți câștiga!



1 set de boxe X-620



2 kit-uri tastatură + mouse
Comfort Laser



2 joystick-uri Wingman
Force 3D



Logitech®



2 joystick-uri
Freedom 2.4



1 Cordless Rumblepad
pentru Playstation



1 telecomandă univărsală
Harmony 688



1 Cordless Rumblepad
pentru PC

La fiecare abonament pe 12 luni oferim **GRATUIT** o șapcă **LEVEL**!

Abonează-te pe un an la **LEVEL** până în 10 februarie 2007 și intri în cursă pentru a câștiga unul dintre aceste super premii. Câștigătorii vor fi anunțați în revista **LEVEL** din luna martie 2007.

Folosește talonul de la pagina 82!

ELVEON

De pe vremea când elfu' se bătea
în loc să miroasă flori

- Producător 10TACLE Studios
- Distribuitor 10TACLE Studios
- ON-LINE www.elveon.com
- Data lansării Q2 2007

Prima dată am auzit de acest joc la E3-ul de anul trecut, când am avut parte de o prezentare de la producătorii slovaci, 10TACLE Studios. Sincer, după ce văzusem un trailer nu foarte spectaculos, nu ne-am așteptat la cine știe ce. Însă după circa o oră de prezentare, am fost impresionați. Oamenii ăștia s-au gândit să aducă pe piață un adevărat joc de combat care să însemne o

evoluție clară față de titlurile curente, atât din perspectiva gameplay-ului, cât și din cea a abordării luptei ca mai mult decât o funcție de hit-points. Evident, deși nu am văzut cum arată restul jocului, cert este că avem de-a face un action-RPG și nu cu un joc de arenă. Închipuiți-vă că au fost angajați experți în diferite stiluri de luptă cu scopul de a crea un nou stil, specific lui Elveon.



Se pot observa
cele două turnuri

Motivația...

De obicei, sunt extrem de sceptic în ceea ce privește atenția pe care producătorii o acordă părții de storyline, când vine vorba despre action-uri. Totuși, cel puțin locul de unde se pleacă pentru Elveon, regatul Naon, anunță evenimente interesante. Astfel, povestea se concentrează asupra unei lupte milenare care se dă între un erou legendar al națiunii Elves și ultimul Zeu în viață, pentru secretele care se ascund în miticul oraș Nimathar. Ce rol veți avea în toată povestea, va depinde de voi. Dacă nu veți juca Elveon, nu veți avea niciun rol. Dacă veți juca, probabil că veți descoperi ce v-au pregătit producătorii. Cert este că se spune peste tot că jocul este o funcție de storyline, și acesta va fi cel care va duce la combat. Oh, era să uit, în jocul acesta elfii sunt unicii descendenți ai zeilor, motiv pentru care mă simt ușor frustrat.

... și efectul

Aș vrea să vă povestesc multe despre acest joc foarte promițător, însă producătorii sunt mai secretoși decât CIA-ul. Cert este că lupta va fi extrem de complexă. Stilul care a fost creat este o combinație ciudată între arte marțiale și stilurile medievale de luptă cu arme din Europa. Mi se pare foarte plăcut faptul că acest studio slovac a ales să revigoreze un pic istoria europeană, mai exact pe cea central-europeană în ceea ce privește stilurile de luptă. Se pare că partea de RPG, pe lângă clasicele atribute și skill-uri gândite într-un mod mai simplist, îi va da posibilitatea jucătorului să folosească o serie de upgrade-uri oferite pe măsură ce avansează în poveste. Acestea vor fi suficiente încât să creeze diferențe foarte clare între clase și abilități de la un personaj la altul. Vor exista de asemenea patru specializări clare în funcție de armă, adică Sword, Spear, Daggers și Bows. Evident, veți putea beneficia chiar și de toate cele patru specializări simultan, însă asta înseamnă că veți avea până la urmă un erou destul de slab, chiar dacă are viziuni largi. Diversitatea este deocamdată o noțiune relativă, deși ni se vorbește de aproape 100 de tipuri de arme și câteva zeci de tipuri de armuri. Eu sper să se țină de cuvânt pentru că avem în cazul de față un joc cu o componentă majoră de multiplayer, de combat în stil Mortal Combat, unde diferențele de genul acesta sunt esențiale pentru a crea longevitate pe



Oh! Nici nu mai vorbesc cu tine!

pieță. Deocamdată, singurul mod de multiplayer de care am auzit este cel de tip duel, însă sper ca lucrurile să se mai schimbe în timpul rămas.

Mijloace

După cum puteți observa și din screenshot-uri, jocul va folosi Unreal Engine 3, adică unul dintre cele mai anticipate engine-uri grafice de pe piață. Tot din aceste imagini puteți observa că designul de nivel va fi ieșit din comun, chiar producătorii laudându-se cu partea artistică. Este un joc foarte concentrat pe partea de storyline (din majoritatea interviurilor care li s-au luat producătorilor, 80% din răspunsuri sunt legate de story). Evident, producătorii și-au permis să modifice acest engine mai ales pentru a crea impresia de lume antică, aspațială și atemporală. Aș vrea să mai vorbesc despre poveste, deoarece

e vorba de un univers imens, la care se lucrează încă. Aproape îmi vine să speculez că în viitor cei de la 10TACLE se gândesc să creeze un MMORPG în același univers, iar Elveon nu este decât un mediu de popularizare. Evident, nu mă pot abține să nu văd niște similarități aproape dezgustătoare cu lumea lui Tolkien. Însă, LOTR se vinde sub orice formă media, așa că de ce nu? Dacă a mers o dată, poate va merge și a doua oară.

Sincer, vă recomand să începeți să adunați bani pentru plăci video, deoarece odată cu lansarea engine-urilor de nouă generație, seria GeForce 6 va fi inutilă, iar 7 va fi low-end. Tot în aceeași ordine de idei, minimum 1 GB RAM, minimum dual-core și așa mai departe până ne-om îngropa în tehnologie și datorii. There is no Spoon!

■ Locke



Urme de suliță prin aer

Colegu' vezi
că-mi strici
imaginea.

O fi un tren sau poarta raiului?

Alan Wake

Un nume atât de simplu

- ▶ Producător: Remedy Entertainment
- ▶ Distribuitor: Microsoft Game Studios
- ▶ ON-LINE: www.alanwake.com
- ▶ Data lansării: N/A

Chiar dacă publisher-ul Take Two nu a fost prea încântat de încasările aduse de The Fall of Max Payne, un Max Payne 3 a fost promis acum aproape trei ani. Tot atunci a apărut zvonul potrivit căruia de producția jocului nu se vor mai ocupa talentații finlandezi de la Remedy Entertainment. Cum de ceva vreme aceștia ne promit o lovitură grea pentru acest an prin Alan Wake, iar de Max Payne vorbesc de parcă ar fi în ceruri, se pare în acest caz „sursele” au informat mai bine decât de obicei. Mai mult, publisher-ul pentru Alan Wake este Microsoft Game Studios, care, într-o primă mișcare, a șters PS3-ul, inițial inclus, de pe listă și a anunțat jocul ca fiind exclusiv pe PC și 360. O lovitură importantă dată PS3-ului ținând cont de promisiunile producătorilor și de hype-ul creat în jurul acestui joc.

O poveste nemaipovestită

Alan Wake nu este Max Payne 3 mascat sub alt IP, totuși câteva similitudini avem între cele două jocuri. De la numele personajelor principale, care încearcă să ne transmită ceva într-un mod nu foarte subtil, la anumite schimbări din viața lor. Amândoi trebuie să se apuce de cusut, călcat și spălat pentru că au rămas fără jumătatea dragă și utilă. Alan Wake, un romancier de succes care se inspira în scrierile lui din coșmarurile pe care le avea, se hotărăște să-și găsească într-o clinică din Bright Falls liniștea și răspunsurile la numeroasele întrebări care îl frământau după ce logodnica lui a dispărut din peisaj într-un mod misterios. Nu mai putea scrie, iar insomniile îi măcinau nopțile tot mai des. Producătorii au recunoscut că au fost inspirați de Twin Peaks-ul lui David Lynch când au creat Bright Falls, localitatea în care se va desfășura acțiunea din

joc și al cărei rol este să ofere premisele optime unui „psychological action thriller”. Bright Falls este orașul tipic american, întâlnit în atâtea filme, cu benzinăria situată la una din ieșiri și cu micul centru în care găsim biserica, banca, câteva magazine înșirate pe strada principală și nepretențiosul restaurant în care toți locuitorii, în frunte cu șeriful, se minunează zilnic de cât de bune sunt plăcinta cu mere și cafeaua neagră servite de chelnerița care nu a mai ieșit din micul univers, cum frumos visa prin liceu. Ajuns la clinica dătoră de speranță, Alan are șocul de a întâlni o femeie misterioasă, leit logodnica lui. Scape de insomnie, însă este chinuit de stranii coșmaruri care însă îl și inspiră pentru un nou roman. Ceva ciudat se întâmplă însă cu orașul și

Alan vede cum realitatea și imaginarul încep să se întrepătrundă. Noaptea sunt tot mai lungi și lucruri tot mai stranii se întâmplă sub mantaua întunecată ce învăluie Bright Falls. No offence to Max, dar pe Alan îl așteaptă vremuri mult mai grele.

Step into the light!

Alan Wake nu este un simplu action și de aici încep să apară diferențele față de Max Payne. În primul rând, spre deosebire de gameplay-ul linear din trecut, în jocul de față producătorii au optat pentru o structură sandbox și un sistem bazat pe obiective, să spunem ceva în genul GTA. Bright Falls și împrejurimile lui ne vor oferi aproape 100 km² prin care îl vom putea plimba pe Alan după bunul plac, pe jos sau, dacă-i grabă, cu mașina. Aceasta este o



surpriză la care nu se aștepta multă lume, eventual am fi pariat pe niște momente scriptate cu obligația realizării unui obiectiv atârând deasupra

capului. Vom avea la dispoziție mai multe tipuri de mașini pe care le vom putea conduce când și pe unde dorim. Probabil camioanele vor fi la modă ținând cont de caracteristicile orașului. Chiar dacă jocul este anunțat ca fiind un action thriller, o importanță deosebită vor avea perioadele de survival și explorare. Bineînțeles că nu vom fi lipsiți de părțile de acțiune, însă jocul nu ne va oferi doar atât. Obiectivele le vom putea rezolva când și cum vrem și putem. În primul rând trebuie să rămânem în viață și treptat să dezlegăm și misterul care ne-a dat viața peste cap. Armele cu care Max se descurca atât de bine nu vor fi întotdeauna o soluție pentru a ne apăra de dușmanii, după cum am spus, închipuiți sau reali. Aici intră în joc o componentă foarte importantă în acest joc: lumina. Oricare ar fi sursa ei, aceasta va fi de mare ajutor în momentele grele când întunericul aduce și hrănește monștrii din Bright Falls, încă o denumire cu dublu sens. De exemplu, într-o scenă din joc Alan va trebui să-și găsească refugiul într-un far în timp ce întunericul se așterne pe neașteptate, iar mai mulți indivizi în mantii negre sunt pe urmele lui. Farul, lanterna, focul sau razele de lumină care se

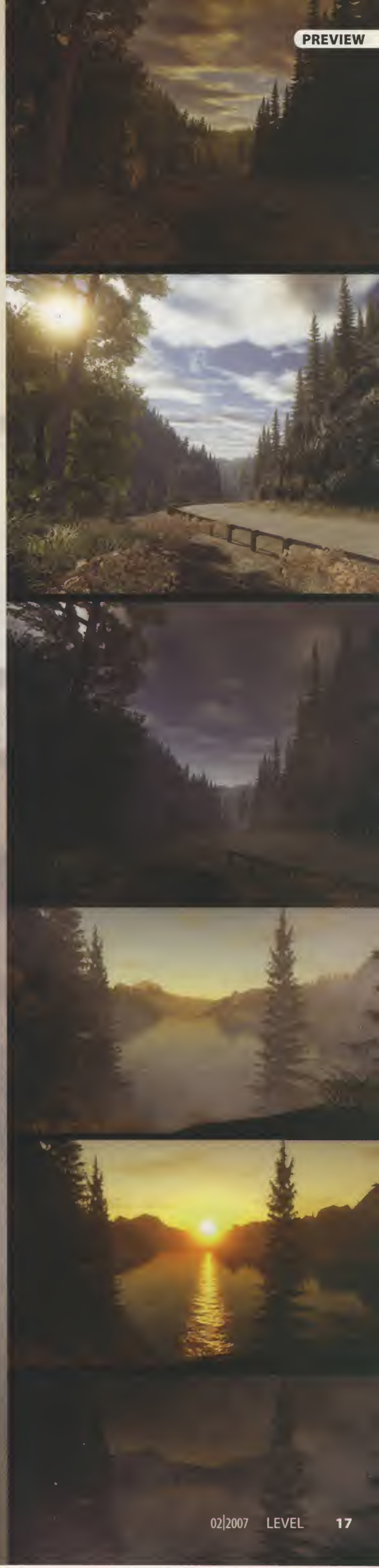
strecoară printre coroanele arborilor sunt câteva din exemplele la care producătorii s-au gândit când au vrut să ne ofere o alternativă la armele clasice. Chiar dacă la sursele de inspirație cei de la Remedy au menționat Twin Peaks și romanele lui Stephen King, nu pot să nu îmi aduc aminte și de filmul *Insomnia*, în care Al Pacino este chinat de insomnie în lungile nopți albe dintr-un mic oraș din Alaska sau de câinii care terorizau orașul de munte din *Millennium*, episodul *Beware of the Dog*. Binele și răul reprezentate prin lumină și întuneric pot crea o atmosferă captivantă, care să intrige, atâta timp cât avem un scenariu bun în spate de la expoziție până la deznodământ. Ciclul zi-noapte și schimbările atmosferice au așadar un impact major asupra gameplay-ului și nu doar rol „decorativ”. Acestea vor fi percepute atât vizual, cât și acustic, pentru a contribui la atmosfera imersivă promisă. Cursul unei zile liniștite poate fi cu ușurință schimbat de o tornadă care să distrugă totul în cale; ploaie, ceață, aproape tot ce ne rezervă vremea în realitate vom întâlni și prin misterioasa zonă de pe coasta de vest a Americii.

The not so good part

Ce mai, pare opțiunea ideală pentru niște nopți de neuitat înconjurat de un sistem de boxe care să bage frica-n tot ce

mișcă pe trei etaje în sus și jos și în fața unui PC performant. Prin PC performant cei de la Remedy înțeleg un Intel Core 2 Quad dus până la 3.73 GHz cu un GeForce 7900GTX, iar la cerințe minime se vorbește de un P4 cu Hyper Threading activat, pe lângă obligația de a rula jocul sub Vista. Un joc pretențios, dar care și oferă multe la rândul lui. Nu vom avea loading screen-uri, iar din punct de vedere grafic este unul din cele mai apreciate jocuri ale acestui an. Luminile și umbrele în timp real, HDR-ul sau ciclul zi-noapte sunt doar câteva din sarcinile engine-ului grafic produs in-house, care conține și Havok-ul responsabil cu partea fizică. Alan Wake este gândit sub forma unui serial TV, structurat pe serii și episoade, titlul de față însumând episoadele primei serii, deci o continuare este practic confirmată. Interesant de știut este că 30 de persoane se ocupă de acest proiect, care a înghițit deja peste 7 milioane de dolari în doi ani de zile. Asupra datei de lansare nici măcar zvonuri nu planează, dar se pare că mai este de muncă la el și șansele să prindă 2007-ele nu sunt foarte mari. Cu calm băieți, nu ne grăbim.

■ Rzaretha



Crysis

Coreeanul, americanul și asteroidul

În 1938, Statele Unite ale Americii au trecut printr-un moment de panică. Războiul Lumilor, show-ul radiofonic realizat după o povestire scrisă de H.G. Wells, a făcut ca un continent întreg să tremure de spaima unui atac lansat de o civilizație extraterestră. Acela a fost momentul în care lumea a început să ia în serios posibilitatea de a intra în contact cu o ființă venită din eter, care nu ar avea intenții prea bune vizavi de civilizația umană. În 1938, lumea a trecut peste frica față de amenințările venite sub forma unei maimuțe gigant și a început să privească cu spaimă spre cerul pe care îl așteaptă se să întunece din cauza unei armate de nave marțiene. Alieni, predatori, marțieni verzi sau gri, reptile inteligente mănăitoare de creiere umane, flori ce ne sug energia vitală prin pistile cu dinți... imaginația bogată a scenariștilor și a romancierilor a încercat să dea o formă spaimei acesteia de necunoscut, fiecare contribuind într-un fel sau altul.

Crytek exploatează această mină nesecată de bani, om contra extraterestru, și se pregătește să ne arunce în brațe un nou conflict între omenire și extraterestri. Exploatând succesul fantastic obținut cu Far Cry, datorită engine-ului grafic de nota zece și atmosferei geniale create în joc, pregătește Crysis (sesizați analogia numelor), un joc ce se

propune a fi grafic cu un pas mai sus față de fratele său mai mare.

Conflictul

Așa cum face un manager bun, cei de la Crysis exploatează două probleme de mare actualitate pentru a atrage atenția publicului asupra produsului pe care îl lansează. Punctul de plecare al jocului este conflictul dintre americani și coreeni, despre care aflăm în fiecare zi că este în continuă creștere. Unii cu un ego mult prea mare pentru a accepta că lumea nu le stă la picioare ca un preș de la intrare și alții mult prea mândri și prea nebuni pentru a accepta ca oricine să își vâre nasul în ograda lor. Iar cea de-a doua problemă, actuală de câțiva zeci de ani și care va rămâne așa pe o perioadă nedefinită, este cea a extraterestruului care își trimite forțele de nivelare pe Pământ.

În mai puține cuvinte, extraterestruul cade în curtea coreeanului, americanul vrea să își

- ▶ Producător Crytek
- ▶ Distribuitor EA
- ▶ ON-LINE www.crysis-online.com
- ▶ Data lansării mai 2007

bage nasul să vadă și el cu ce a venit netotul în vizită, coreeanul zice STOP! că-i musafir la mine în casă. Americanul, supărat că extraterestruul va învăța să zică annyeonghaseyo în loc de hello, trimite o trupă de duri să îl convingă să aterizeze la Casa Albă.

Stupoare! Extraterestrii nu au venit pe Pământ ca să își cumpere televizor Goldstar și nici să rezolve problema foametei. Nu de alta, dar la ei televizoarele sunt mai ieftine, iar foamea este tot în toi. Așa că, trântesc un scut energetic de toată frumusețea și încep să se joace cu vremea. Cu alte cuvinte: este Războiul Lumilor Reloaded. Invazia Pământului a început.

Pe principiul fă-te frate cu dracul, până treci puntea, americanul se aliază cu

coreeanul (ordinea este aleatoare) și încep să parlez energic cu invadatorul, încercând să îl convingă de faptul că Pământul arată mai bine fără avalanșele, cutremurele și vulcanii care încearcă să-i ofere un nou look mai trendy pe care generațiile mai bătrâne sunt mai reticente să-l accepte.



Opaa... alienii ocupă Brintexul

Intră tu că pe mine mă bufnește răsul!



Reguli de protecția muncii

Crytek ne promite multe pentru acest joc. Ceea ce pe mine m-a făcut să ridic din sprânceană, să stuchesc printre dinți și să-mi fac o cruce a fost promisiunea legată de jocul non linear, care se dezvoltă în funcție de alegerile pe care le face jucătorul. Aș vrea să o văd și pe asta. Un FPS care să țină cont de faptul că tu faci sau nu faci un lucru ar fi mult prea bestial. Imaginați-vă rejucabilitatea lui. Uha! Și totuși eu tind să cred că noi trebuie să înțelegem altfel ceea ce Crytek ne promite, și anume: „Modul în

Dacă e pe alese, eu vreau una de negru



care joci influențează evenimentele viitoare!" trebuie înțeles ca „Poți să mergi și pe celălalt coridor în așa fel încât să le cazi în spate!”. În fine, rămâne de văzut.

Un alt aspect pentru care o să stau cuminte și cu mâinile la spate până jocul va apărea este posibilitatea de a controla vehicule dintre cele mai diverse. Mai țin minte cum alergam în Far Cry înamicul cu jeep-ul ca pe niște pui de găină și mă bucuram ca în seara de Crăciun când mai rămănea câte unul blocat pe roată și se învârtea ca un Hopa Mitică original. Mai ales că acum poți controla și elicoptere... mă gândesc cu groază la momentul în care voi intra într-un grup de alieni mici de la grădinița amenajată în aer liber și cum voi încerca să îi aduc pe toți la aceeași înălțime cu rotorul. Că ce naiba, doar toți visăm la egalitarism!

Tam-tam mare se face și pe structura jocului pe trei acte și pe posibilitatea / necesitatea jucătorului de a personaliza tot timpul armele și echipamentul din dotare pentru a putea face față inamicilor în continuă schimbare. Că tot vorbim de schimbare și personalizare, jocul va veni și cu un toolset pentru crearea de niveluri care vor funcționa atât în single player, cât și în multiplayer.

Ajunși la capitolul multiplayer, acesta va suporta până la 32 de jucători care își vor putea modifica armele și armurile în timpul jocului, în funcție de dorințele și, evident, performanțele lor. Moduri de joc pentru multiplayer vor fi destule, nelimitându-se doar la clasicul deathmatch sau la unul de captură a unor obiective strategice. Dar pentru a putea vedea care sunt ele, trebuie să așteptăm până când jocul va fi lansat.

Răceala, medicamentul ideal

Tot ceea ce îmi doresc este ca jocul să nu aibă unul dintre acele finaluri în care trebuie să introducem cine știe ce virus de sifilis brăilean în una din navele extraterestre pentru a putea scăpa de sub jugul lor totalitarist. Nu de alta, dar nu vreau să arunc calculatorul pe geam.



P.S.: Poate vă întrebați de ce nu am scris nimic de grafică. Pentru simplul motiv că imaginile pe care le vedeți în articol sunt toate realizate cu engine-ul jocului și am simțit că nu am nimic de adăugat.

■ Koniec



Dacă nu ne mai vedem, să știi că o să am io grijă de nevastă-ta

Pe calul
bălan,
pe calul
bălan



Two WORLDS

Din același loc de unde a picat cel mai bun shooter western al ultimului deceniu, adică din Polonia, ne zâmbeste Two Worlds, un RPG ambițios nevoie mare, creat în natură și săvârșit de Reality Pump. Acum că ne-am mâncat sarmalele și ne-a trecut febra goticelor și a obliuanelor, putem să-i zâmbim înapoi și să-l întrebăm ce-o să vrea de la noi și când o să ne bată la ușă. Two Worlds vrea, nici mai mult nici mai puțin, decât să le dea cu tifla RPG-urilor care ne-au făcut să exclamăm „așa libertate mai rar, frate Che!“. Adică marilor rivali Gothic 3 și Oblivion. Este foarte puțin probabil ca proverbul „doi se bat și-al treilea câștigă” să-și dovedească valabilitatea chiar acum și aici, cei de la Reality Pump fiind la primul lor RPG „de categorie grea”, dar sper ca Two Worlds să aibă atâta suflu încât să devină totuși cel de-al treilea scandalagiu, caz în care al patrulea, adică eu (sau voi, după caz), va câștiga în mod sigur.

Din istoria neagră, două lumi țâșnește

Recunosc, titlul m-a pus puțin pe gânduri. Nu mi-a picat fisa din prima, eu mă gândeam la dulapuri interdimensionale care ne transportă dintr-un război mondial într-un război tribal sau, în ultimă instanță, la un portal asemănător ușiței albastre din spatele ogrăzii lui Lord British. Știți voi... la acel du-te vino între două lumi paralele care, în ciuda oricărei axiome, se încăpățânează să se intersecteze în apropierea oamenilor cu prea mult timp liber. Eh, în cazul nostru nu e chiar așa. Lucrurile sunt puțin mai simple. Cele două lumi sunt de fapt două civilizații.

Hoardele de orci rămase fără călăuză (Aziraal, zeul războiului, căsăpît cu muuuulți ani în urmă) și lumea civilizată, umanoizii cu un acoperiș deasupra capului, o pernă brodată sub fund și un „macrameu” pe televizor. Pentru o vreme, cele două civilizații s-au ținut departe una de alta și totul a fost bine. Asta până într-o zi, când o mână de mineri dwarfi puși pe săpat au descoperit un mormânt străvechi, unde se presupune că s-ar afla un indiciu spre locul de îngropăciune al zvăpăiatului Aziraal. În același timp, departe de ochii, coasele și furcile muritorilor, o forță necunoscută clocește un plan malefic. Jucătorul intră în scenă într-un moment cheie, exact când cele două civilizații, pândite

Liber ca paserea ceriului

- ▶ **Producător** Reality Pump
- ▶ **Distribuitor** Zuxxez Entertainment
- ▶ **ON-LINE** www.2-worlds.com
- ▶ **Data apariției** martie 2007

din umbră de eRăul Necunoscut, încep să se uite chiorăș una la alta, prin cătarea arbaletului. Un vânător de recompense, pornit în căutarea surorii sale (mafia albaneză e de vină!!), eroul – sau răufăcătorul, dacă libertatea de decizie promisă își găsește loc în „produsul final” – pică exact în mijlocul conflictului și va trebui să decidă (ajutat de jucător, firește) cui îi va face pe plac. Sau dacă-și va urmări propriul interes...

Tărie de caracter

Urmând exemplul poporului mai vecin și mai prieten decât rușii, adică națiunea care-a împărțit lumii unele dintre cele mai neterminate jocuri (ați ghicit, Ze Germans, JoWood și Gothic 3), Reality Pump a adoptat modelul de personaj din seria Gothic. Nu clasa-I face pe om, ci invers. Ca urmare, în single player nu vom prinde picior de clasă predefinită. Victoriile și cele peste 500 de quest-uri (secundare, principale, cine mai stă să le deosebească) ne vor aduce experiență, experiența ne va aduce puncte de skill, pe care le vom folosi pentru a ne modela personajul după placul inimii. Am fost asigurați că, deși practic nu există level cap, personajul nu va deveni un McGyver în miniatură, un om nou, multilateral dezvoltat, ca-n discursurile Cărmaciului. Arborele de skill-uri va fi mult prea stufos pentru a putea fi împodobit în exces cu puncte de experiență și, pentru a profita din plin de oferta de meele sau magie, va trebui să ne gândim bine înainte să înfigem punctișorul ăla căpătat cu sudoarea frunții. Totuși, cei nemulțumiți de alegerile „tineretii” vor putea apela cu încredere la o serie de NPC-uri care-i vor ajuta să se reprofileze. Contra cost, normal.

Hai libertate!!!

În prima jumătate a lui 2006, pe când optimismul producătorilor dădea apă la moară zvonurilor, când oamenii erau prea entuziasmați și „oficialitățile” tăceau mîlc, numărul finalurilor alternative crescuse la 200. Pe bune, așa scria pe GameSpot în vară. Polonezii de la Reality Pump au infirmat zvonul (de parcă mai era nevoie... c'moon 200????), dar s-au ținut tare pe poziții și se încăpățânează să se bată cu pumnul în piept că Two Worlds este Darul Suprem al Poloniei pentru iubitorii de libertate (in your face, America!!!). Cică o să avem o lume vie, în care un părț tras în capitală se va transforma într-un adevărat ciclon în provincie. Deciziile luate pe parcurs (sper că nu se vor rezuma doar la „îi crăp capul sau nu”) zice-se că vor influența vizibil lumea și vor declanșa o serie de evenimente. Deci, ca să rezumăm, n-o să avem catralioane de finaluri alternative, dar în

În goana calului



schimb, omorând pe cine trebuie și rezolvându-le sau nu problemele, vom jongla, exact ca în Gothic, cu sentimentele facțiunilor care-și fac veacul în Two Worlds. Într-un final, presupun, vom fi nevoiți să alegem o singură tabără sau poate egoismul va triumfa, dar până atunci o să fim liberi să ne bălăcim în storyline și în cele câteva sute de quest-uri opționale. Să fie primite, mai ales că finalul storyline-ului nu înseamnă neapărat și finalul jocului.

Era firesc să apară și celelalte promisiuni standard, cu lumea mai vie decât zombie-ul din fața PC-ului, unde NPC-urile rîd, dănuiesc, plâng, dorm și se trezesc. Ete și rîm cum iese când AI-ul are în grijă câteva

mii de băștinași. În fine, nu insist, așteptați-vă la ceva asemănător Gothic-ului (jocul ăsta începe să semene din ce în ce mai mult cu un hibrid Elder Scrolls-Gothic-Sacred).

Bătaia e ruptă din rai

... și ocupă un loc important în Two Worlds. Cu alte cuvinte, deși ni se promite că dialogurile nu vor fi complet ignorate, iar nivelul de interactivitate cu NPC-urile și mediul înconjurător va fi net superior H&S-urilor tradiționale, se pare că vom da mult cu sabia și mai puțin cu vorba. Cei care favorizează forța brută și se simt mai bine cu o bucată de metal în mână, vor primi un meele



La apus de soare / Vor să se omoare



Acolo se face Milka...

Să le dea
câte una,
s-ajungă la
fiecare!

pe jumătate „automatizat”. Mai pe înțelesul vostru, „schemele” de bază se declanșează automat (ceva de genul clic pe amărăștean), iar atacurile mai complexe necesită intervenția jucătorului. Mai puțin „button smashing”, mai multă tactică și foarte mult sânge (nu ni s-a spus câte galoane, dar va fi pe săturate). Logic, iubitorii de artificii n-au fost uitați. Alchimia, cinci școli de magie (elementală și necromanție), un sistem asemănător celui din Septerra Core (combinăm „cărți” până obținem efectul dorit) și o armată de ținte ne vor motiva probabil ca măcar în joc și cel puțin o dată să punem mâna pe carte și să lăsăm ciomegele bacilor mioritici.

Aruncând un ochi peste „menajeria” din Two Worlds și cunoscând tendința oricărui erou (sau răufăcător) de a crea valuri pe oriunde trece, sunt mai mult ca sigur că, la un moment dat, râul, ramul și jumătate din

sufierea tărâmului ne vor fugări. Ca să ne sară în ajutor, polonezii vor „arunca” în Two Worlds un „echipament” pe măsura provocărilor. Diablo style, nenicule, cum îi stă bine RPG-ului și, în special, H&S-ului. Așteptați-vă la obiecte generate aleatoriu, seturi, unicate, numai bune de colecționat.

Cine gonește în noapte ca vântul

E chiar jucătorul, cu-al lui bidiviu! Mounted combat, fraților, adică lupte călare, pe limba crescătorului valah de cai. Urlați după ele de ani buni și, în afară de meseriașii cu Mount and Blade, nu țin minte să vă fi auzit cineva. Mint, în Sacred îți fugăreai dușmanii călare, dar totuși... Ei bine, aflați de la mine că n-ați zberlat în zadar. Calul, acel animal nobil și devotat, din care se făcea pe

vremuri salam cu soia, va juca un rol dublu și va fi, pe rând sau simultan, mijloc de locomoție pe bază de ovăz și mașinărie de luptă alimentată cu orzoaică. Nu ne-au fost oferite detalii picante și nici măcar un screenshot cu un cap luat artistic din goana calului, așa că va trebui să vă mulțumiți doar cu promisiunea polonezilor și cu gândul că nu mai e mult până la momentul adevărului. Oricum, eu sunt tare curios cum vor reuși să împace și caii și bătaia.

Doi, Doamne, și toți trei

Pentru a-i asigura lui Two Worlds o viață lungă și fericită pe hardurile oamenilor, Reality Pump și-a dotat jocul cu o componentă online multiplayer multilateral și multirasial dezvoltată. Dacă în campania single suntem înghesuiți fără drept de replică în sufletul unui mascul al speciei Homo Sapiens (de dragul poveștii și nu al misoginismului), multiplayer-ul va fi mai darnic și ne va prilejui o reîntâlnire lacrimogenă cu cele trei rase specifice oricărui RPG fantasy, adică dwarfii, elfii și orcii. Pe lângă, pentru a adăuga o tușă de... să-i spunem originalitate, deși s-a mai văzut așa ceva și în alte RPG-uri, în ofertă a fost trecută și o rasă de reptile destul de inteligente încât să pună mâna pe paloș și să râvnească la țeasta aproapelui. Clasele predefinite, căci există și ele, își fac apariția doar în multiplayer, unde, alături de alți șapte maniaci, explorăm cele câteva hărți livrate de producători, rezolvăm quest-uri predefinite sau generate aleatoriu și, normal, reducem la tăcere hoardele dezlănțuite. Nu există un mod explicit de deathmatch, dar se pare că, dacă asta e alegerea noastră, vom putea să ne înjunghiem prietenește cei șapte vecini de hartă și de server. Bun așa.

Sacred cu facultate

După cum spunea Mark Twain prin gura lui Wilson Zvezecul, totul ține de educație. La fel cum „conopida nu este altceva decât o varză care a făcut liceul”, nu-mi pot stăpâni sentimentul că Two Worlds va fi, într-un final, un Hack and Slash cu facultate. Ceea ce, la o analiză mai atentă, este bine. Nu cred că deranjează pe nimeni un Hack and Slash frumos și cult, care să ne țină ocupați până la Hellgate London sau cel puțin până la Sacred 2. Sau poate și după...

■ cioLAN



Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Fanatic Gamer a lansat primul tricou
Linked to the WoWrlD
cu design original Andrei Fântână
disponibil doar pe www.gameshop.ro

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**



Un episod care sfârșește prost

STAR TREK LEGACY

Aș putea începe prin a face un istoric al jocurilor inspirate din celebra serie de televiziune care ne-a încântat mințile încă înainte de a ne naște. Universul Star Trek este imens din puncte de vedere al conținutului și se întinde pe secole, plecând de la celebrul comandant Archer și primul Enterprise din clasa NX-01 și ajungând la Sisko și Janeway, respectiv Galaxy și Sovereign Class. Jocul se întinde peste toate cele cinci serii existente, The Original Series, Next Generation, Deep Space Nine, Voyager și Enterprise. Cel puțin din punctul acesta de vedere, nimic de reproșat, deoarece Legacy este singurul joc din seriile Star Trek care reușește să acopere 40 de ani de Star Trek. Însă, din proprie experiență vă pot spune că e important și cum o face.

Engage... dar unde?

Evident, nu e ușor să acoperi atâtea serii din Star Trek, mai ales când e vorba de un joc. Cred că producătorii s-au chinuit un pic să scoată ceva coerent și în spiritul seriei. Se pare că nu au prea reușit, motiv pentru care l-au chemat pe D.C. Fontana, celebrul scriitor

comun. Din păcate, cu imaginația stau mai prost, motiv pentru care sunt nevoiți să absoarbă tehnologie pentru a evolua. Ei apar în special în Next Generation când Picard îi corupe infectând conștiința comună borg cu bacteria individualismului. Se pare că Patrick Stewart încă mai suferă de pe urma contactului cu ideea de borg. Oricum, acest D.C. Fontana a creat o poveste care se întinde pe sute de ani. Aceasta implică o anumită doamnă de națiune volcaniană care a descoperit prezența borgilor în urmă cu multă vreme și care într-un final a devenit regina lor, Mama Borgilor. Ei bine, toți căpitani din Starfleet devin implicați în povestea asta, pe care o veți urmări numai în condițiile în care vă vor ține baierile.

O fi Engage?

Recunosc cu penitență că nu am terminat jocul, ba chiar mă îndoiesc că am ajuns la jumătate. Deși sunt foarte entuziasmat când primesc anumite jocuri pe care le aștept, dacă sunt dezamăgit chiar și un pic, aripile îmi pică, probleme care duc la abandonarea jocului în cauză și plasarea lui în mâinile posterității. Cam asta s-a întâmplat cu Moștenirea din Star Trek, despre care mi-a dat seama că nu mă merită. Mă așteptam la o evoluție de la titlurile mai vechi pe care nu aș vrea să mă apuc să le amintesc acum (trebuie să caut pe net... etc... bătaie de cap, ce mai?!) și este o evoluție, dar spre simplitate

Rumalane,
Romulane, da' ce
Bărd of Prei ai băh!



inspirat de universul Star Trek pentru a compune un scenariu serios. Și uite așa, evident că s-a orientat spre cea mai comercială și mai mediatizată rasă din Cosmos, borg. Pentru necunosători, societatea borg este alcătuită din cyborgi care împărtășesc o conștiință comună și nu cunosc conceptul de individualitate. Acest lucru le permite să se adapteze rapid la orice condiții și să învețe într-un ritm ieșit din

Zi biutiful Entărpraiz



Un screenshot care vorbește de la sine



extremă. După cum am văzut într-un film de curând, există posibilitatea ca evoluția să ducă la tâmpenie. Oricum, simplitatea e bună atâta timp cât e distractivă și arată bine. Acum stau și mă gândesc... este distractiv să-ți cumperi cu Command Points o flotă de distrugătoare și Enterprise-uri și să mergi cu ele prin spațiu, „hai-hui/La mama dracului?”. Evident că este... cel puțin pentru mine. Însă, ce faci când lumea, în loc să-ți respecte ordinele, lasă nava pe mâna lui „Dave”. Baiul aici este că AI-ul propriilor nave în condiții de luptă este cretinoid, adică asemănător cu unul cretin, dar nu chiar. Ca să amintesc una dintre probleme, nu pricep de ce trebuie să dau comandă manuală în secolul „miliarde ca să se repare. Dar nu contează asta, deoarece numărul tastelor plus numărul comenzilor pe care le puteți da este în jur de 15. Adică... adică e un joc extrem de simplu de jucat. Țac, pac, WSAD, clic stânga phasers, clic dreapta photon torpedoes și bum! Eh... aproape că nu am văzut arcade-uri atât de simple. Cred că mai simplu decât atât era tenisul de pe televizoare, unde aveai numai butoane de stânga-dreapta. Oricum, ați putea crede că poate controlul este genial. Din păcate, este o portare directă de pe Xbox 360 și nu se controlează nici pe departe atât de plăcut și relaxant ca pe un controler de consolă. Simplu, dar neplăcut. Mai departe, ceea ce face de fapt din Legacy un joc prost este nu gameplay-ul, ci ansamblul gameplay-storyline. Știți bine că universul acesta este dominat permanent de decizii. Tu, fiind în rolul celor mai mari căpitani de navă existenți, te-ai aștepta ca tot timpul să fii pus în situația de a lua hotărâri. Însă nu este așa, deciziile sunt luate de către cut-scene-uri. Tu doar execuți. Aș fi vrut mai multă diversitate, o poveste cu întoarceri de situație, nu atât de liniară ca un joc adventure de trei lei. Practic, nu am simțit nimic din magia de a fi Sisko sau Picard, deoarece nu eram... Nu contam. Executam ceea ce jocul îmi comanda. Eu urăsc să simt asta, pentru că, hai să fim serioși, toate jocurile o fac... Însă, în cele bune, nu o simțim.

Warp to 0 Km

Așadar, ne-am lămurit că jocului îi lipsesc cele mai esențiale elemente, gen gameplay plăcut, relaxant, neliniaritate și un storyline



Borg-ul, neînțeleasa conștiință comună

care te prinde. Acum, mai rămâne un singur lucru și anume grafica. Ei bine, și aceasta e de toată jena. Avem texturi de rezoluție foarte joasă, un spațiu pixelat oribil, efecte grafice îngrozitoare. Spre exemplu, stațiile orbitale distruse se rup și rămân în bucăți plutind în spațiu, ca un lego distrus de un bebeluș. Măcar navele suferă avarii vizibile, care evident nu dispar prin reparare, dar asta e o altă problemă. Ajungând la controlul camerei, tot ce pot spune este că nu se poate decât roți, fără controale din acestea avansate, din epoca luminii, gen Zoom. Și e neplăcut să te forțezi să-ți dai seama unde ești. Interesant este că obiectele se resping unul de altul. Dacă intri să zicem cu Enterprise într-o planetă, nava se va tot izbi în sfera aia cretină încercând să treacă. Nu o dată mi s-a blocat o navă în planetă

pentru că nu era suficient de deșteaptă încât să o ocolească. Ce să mai zic, un joc prost, complet neigienic, dar cu potențial dacă era gândit complet diferit. Eh, ca versiune de PSP totuși, ar trebui să fie fain de tot.

■ Locke

► Gen Arcade ► Producător Mad-Doc Software ► Distribuitor Bethesda Softworks ► Ofertant Ubisoft, Tel. 021-5690600 ► Procesor P 2,66 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE startrek.bethsoft.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

4
5
4
5
7
5

5

RAYMAN

RAVING RABBIDS

Unora „le place” iepurii

Jocurile de platformă mi-au atins dintotdeauna o coardă sensibilă, iar isprăvile Prințului Persan și ale lui Rayman, în mod special, mi-au ocupat, de-a lungul timpului, multe zile din viață.

Rayman 3: Hoodloom Havok (ca să dau cel mai recent exemplu) a fost și va rămâne în continuare un joc de platformă aproape perfect, situațiile amuzante în care ciudata creatură fără mâini și picioare și-a băgat coada de-a lungul timpului reușind să-mi alunge până și ultima picătură de nervi, atunci când am avut nevoie. Tocmai de aceea, faptul că umorul nu a dispărut odată cu apariția celui mai nou titlu din serie mă face să cred că fanii nu l-au așteptat degeaba, însă decizia producătorului de a renunța la elementele de platformă care au făcut din Rayman o legendă i-a trimis imediat la culcare pe mulți dintre ei. Ceva îmi spune că Rayman Raving Rabbids a

fost gândit special pentru a pune în valoare inovatorul controller al consolei Wii, situație în care posesorii unei astfel de jucării ar fi de departe avantajați. Dar ce anume îi poate opri pe adepții PC-ului, care nu-și permit sau nu-și

nic pus la cale de Rayman și câțiva Globoxi înfometați, care abia apucă să guste din mâncare înainte de a fi răpiți de un grup de ciudățenii și transportați urgent pe planeta lor natală. Uite așa aflăm că extraterestrii seamănă



Zboară, puiule, zboară!!!



Un ninja cu probleme de... memorie

doresc un Wii, să-l joace cu la fel de multă plăcere? Îi poate opri ceva?

O lume nebună

Povestea este cât se poate de simplă. Atât de simplă, încât, tot jucându-l, am ajuns să uit cum am ajuns acolo. Totul a început cu un pic-

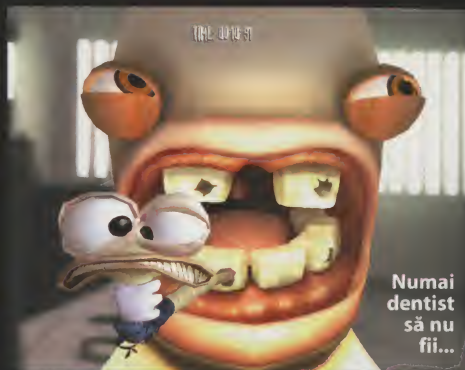
cu iepurii, iar motivul răpirii lui Rayman este cât se poate de simplu în viziunea lor - Rayman trebuie să participe la jocurile diabolice organizate în „onoarea” sa, distrând astfel sutele de iepuri care au umplut Colosseum-ul extraterestru până la refuz și să câștige fiecare probă pentru a-și pune în aplicare planul de evadare.



Concert de urlete



Corul madrigal al schizofrenicilor



Numai dentist să nu fii...

Rayman Raving Rabbids a renunțat să mai fie un joc de platformă, transformându-se într-o colecție de mini-jocuri descreierate care, speră iepurimea, îi vor pune la grea încercare agerimea, viteza și prestidigitația oricărui jucător. În cazul nostru însă, nimic mai departe de adevăr, schema de control fiind atât de simplă încât kinderii de grădiniță se vor dezlipi cu greu de tastatură și numai dacă îi amenințăm cu Bau-Bau. În ceea ce privește modurile de joc prin care Rayman își face damblaua, acestea sunt în număr de trei și se numesc sugestiv Story, Score și Family, primul dintre ele fiind cel mai reprezentativ, deoarece urmează firul narativ al așa-zisei povești.

Povestea evadării lui Rayman (dacă îi putem spune poveste) este împărțită în zile,



Bunica dă din fese

de-a lungul cărora Rayman trebuie să-și încordeze mușchii degetelor pentru a câștiga câte patru mini-jocuri, varietatea acestora fiind suficient de mare pentru a nu-l arunca la coșul

de gunoi. Marea problemă a lui Rayman Raving Rabbids pentru PC este că mini-jocurile, deși sunt distractive, nu creează deloc dependența pe care ai aștepta-o de la un astfel de titlu, longevitatea jocului fiind subminată de controlul extrem de simplu și de lipsa unei provocări reale din partea gameplay-ului. În cazul în care îl jucați pe Wii însă, situația s-ar putea schimba radical, deoarece este evident că Ubisoft a conceput jocul cu gândul la noua consolă a japonezilor de la Nintendo, valorificând potențialul revoluționarului controller în toate direcțiile posibile.

Modul Score nu aduce nimic nou la capitolul diversitate, în schimb îi provoacă pe jucători să atingă scoruri cât mai mari jucând fiecare mini-joc în parte. Cu cât este mai mare scorul, cu atât mai mari sunt șansele să deblocăm diverse bonusuri. Nimic nu întrece însă bizarul mod de joc Family, care le permite mai multor jucători să parcurgă mini-jocurile împărțind aceeași tastatură și un mouse. Cam greu de crezut că unii dintre noi se pot distra astfel, unul dintre jucători fiind responsabil cu urmărirea ținte, iar altul cu nimerirea ei. Combinația este cel puțin caraghioasă, iar singurul rezultat concret al folosirii ei se vede în „ochii triști” ai tastaturii ce trage să moară, mutilată de pornirile agresive ale unui descreierat care butonează cu frenezie.

Dar ce-mi văd ochii?

Din punct de vedere vizual, jocul lasă loc interpretărilor. La urma urmei este doar o problemă de gust, deși este clar că producătorul nu și-a concentrat prea mult atenția asupra graficii, mai ales dacă ne gândim că Rayman Raving Rabbids este, totuși, un joc conceput pentru a fi jucat fără probleme pe Wii, consola ezitând să pună accentul pe grafică în favoarea gameplay-ului demential cu care continuă să-și atragă cumpărătorii. În schimb, partea sonoră este bine realizată, mai ales muzica cu trimiteri la vechile titluri din serie, efectele de sunet ridicându-se și ele la înălțimea așteptărilor. Închipuți-vă sunetele pe care le articulează niște iepuri schizofrenici sosiți din spațiu, care se comportă asemenea unor demenți cu deficiențe de vorbire și prea puțin inteligenți



Dii, vacă!

pentru a folosi un WC așa cum trebuie.

Cu siguranță, Rayman Raving Rabbids are destule de oferit, mai ales norocoșilor care îl joacă pe Wii, însă s-a îndepărtat prea mult de conceptul de joc al seriei pentru a fi considerat cu adevărat un membru al familiei. Cert este că majoritatea fanilor vor strâmba din nas în direcția lui, iar unii îl vor lua la bani mărunți doar pentru că scrie Rayman pe el, în așteptarea unui urmaș demn de moștenirea pe care a lăsat-o în urmă unul dintre cele mai îndrăgite personaje din toate timpurile. Rayman Raving Rabbids pentru Wii este cu totul altă poveste.

■ KiMO

► Gen Action/adventure ► Producător Ubisoft
Montpellier ► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft
Romania, Tel. 021.569.06.00 ► Procesor PIII 1 GHz ►
Memorie 1 GB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB
RAM ► ON-LINE raymanzone.us.ubi.com/ravingrabbids.

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
9
7
5
6
6
6,6

Beer Tycoon

Consumăm, dar să mai și producem

Oricât de onorabile ar fi intențiile cuiva, rezultatul final este cel care face diferența între succes și eșec. Așa stă treaba și cu băieții de la Virtual Playground care, după ce au lansat mai multe tycoon-uri de categoria C, printre care și două Prison Tycoon, au decis să aducă și în lumea virtuală ceea ce egipteanul de rând consuma încă de acum 5000 de ani. Ce a ieșit vedem în cele ce urmează.

Scop și mijloace

Jocul are o parte bună și mai multe (restul) rele, o proporție care nu sună prea bine nici pentru cei care au sperat și nici pentru producătorii acestui joc. Partea bună este dată de subiectul acestui joc și de algoritmul simplu și clar din spatele lui. După cum ne sare în ochi încă din titlu, scopul nostru este să ajungem lideri în producția de bere. Normal, primul pas este să producem, al doilea să vindem, iar al treilea să vindem și mai mult. Algoritmul, simplu după cum am spus, este următorul: înmagazinare materie primă, amestecare ingrediente, fermentare amestec, opțional pasteurizare, îmbuteliere la sticlă sau butoi și livrare. Pentru fiecare pas din acest proces tehnologic avem câte o clădire pe care o dotăm în funcție de buget și strategie cu utilajele specifice și pentru care

angajăm personal. Cu aceste lucruri puse la punct, producția poate începe imediat ce concepem rețeta combinând ingredientele grupate în șase categorii și alegem un nume pentru berea(ile) cu care vrem să spargem piața. La început, este recomandat să ne orientăm spre un sortiment popular, ieftin, dar vândut în cantități mari. După ce afacerea începe să meargă de la sine, putem să ne orientăm spre un volum mai mic de marfă, dar cu o diferență mai mare între costurile de producție și prețul de vânzare și să ieșim pe piață cu sortimente mai pretențioase de bere. Comenzile distribuitorilor sunt influențate de strategia noastră de marketing, dar și de reputația produselor noastre. Putem să ne promovăm produsele în ziare, la radio și TV pe plan local, național și internațional. Pentru a

atrage atenția unui distribuitor, trebuie să aruncăm o privire și peste fișa acestuia. De exemplu, Beers R Us activează pe plan internațional și vinde bere la

bine sincronizat și să ne ferim de marfă pe stoc, pentru că nu putem intra pe minus și nici nu putem împrumuta bani. Zeroul din balanța contabilă se transformă într-o secundă într-un game over nemilos, de aceea este recomandat, cel puțin la început, câte un save înainte de o decizie riscantă. De asemenea, orice clădire/utilaj amplasat greșit nu aduce niciun ban înapoi în momentul demolării. Interfața jocului este pe cât de rudimentară, pe atât de lipsită de eficiență, îngreunându-ne mult munca prin halele fabricii.

Prea puțin fermentat

În afara domeniului abordat, Beer Tycoon nu aduce nimic interesant. Foarte simplist, limitat în opțiuni și cu o grafică pentru care calificativul „învechită” este acordat cu mărînimie, cel mai recent produs al celor de la Virtual Playground ne aduce mai curând aminte de începuturile acestui gen. Adevărul este că producătorii nici nu și-au propus prea multe, bazându-se probabil pe hordurile de consumatori încântați de ideea uniunii dintre bere și jocuri. Ne place nouă berea, dar nici chiar așa.

■ Rzaretha

► Gen Tycoon ► Producător Virtual Playground ►
Distribuitor Eclipse ► Procesor PIII 800 MHz ►
Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 32 MB
► ON-LINE www.virtual-playground.co.uk/pages/BeerTycoon.asp

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

5
5
4
—
—
—
4

4,5



Rețeta succesului



Ce îți poți dori lângă biserică dacă nu fabrica de bere?

butoi, în timp ce Brew You livrează bere la sticlă bodegilor locale. Din păcate, opțiunile acestui joc sunt puține și limitate. Singurele variabile pe care le putem modifica sunt prețul de vânzare și salariile angajaților. În rest, tot ce trebuie să facem este să avem grijă ca procesul de producție să fie

PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER PREȚ!

89,9_{RON}

WORLD OF WARCRAFT

1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc




*Informația este bazată pe baza datelor interne de creare și conținut din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.4GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56K sau mai bună (recomandat broadband)

JOUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRIȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.
Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

The image is the cover art for the video game Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas. It features a tactical soldier in the foreground, looking back over his shoulder. The background is a fiery, chaotic city street at night, with the New York City skyline visible in the distance. A large, glowing sign in the upper part of the image reads "Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS".

Tom Clancy's RAINBOW SIX[®] VEGAS

**Întoarcerea
triumfală a fiului
risipitor**

Seria Rainbow Six nu m-a atras niciodată în mod deosebit, dar am acceptat întotdeauna provocările primite din direcția genului, cu condiția să mă țină trează în fața monitorului mult timp după îndeplinirea primei misiuni. Rar mai găsești un shooter tactic de calitate, Ghost Recon: Advanced Warfighter fiind, practic, singurul joc care încă mai rezistă instalat pe hard, chiar și acum, deși au trecut luni bune de la lansarea sa. Revenind la oile noastre însă, trebuie să recunosc că anunțarea lui Rainbow Six: Vegas a fost una dintre cele mai amuzante surprize ale anului trecut. Până și titlul mi s-a părut a fi lipsit de cea mai mică umbră de originalitate, isteții de la Ubisoft fiind, parcă, decizi să îngroape definitiv seria după catastrofalul Lockdown. Ceea ce a făcut însă și mai surprinzătoare anunțarea lui Vegas a fost impresia că Lockdown părea să-i fi pus deja cruce seriei, din moment ce s-a aruncat fără ezitare în groapa pe care i-au săpat-o producătorii, jocul încasând suficiente review-uri nefavorabile pentru a trage întreaga serie după el în mormânt. Și atunci, cum se explică faptul că nu mai reușesc să mă dezlipesc de joc odată ce am intrat în el, Rainbow Six: Vegas reușind să mă bântuie chiar acum, după ce am terminat campania solo? Cum se face că este atât de bun, încât îți dorești mai mult? Hotărât lucru, îmi miroase a voodoo!

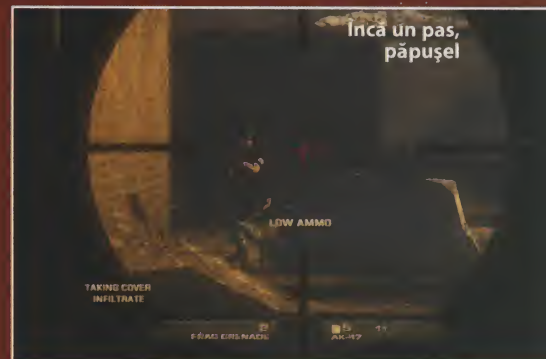
Orașul păcătoșilor

Lumini strălucitoare, cazinouri impunătoare, distracție la tot pasul și mii de oameni care-i colindă străzile în căutare de senzații tari și noroc la masa de cărți. Și totuși... unde naiba-i Vegasul?, te întrebi firesc în clipa în care te trezești aruncat fără menajamente în miezul problemei, respectiv prima misiune din joc. Sunt în Mexic!, te lovește răspunsul însoțit de imaginea clădirilor „seculare” și a străduțelor întortocheate specifice orașelor sud-americe, a depozitelor abandonate și a zecilor de muchachos cu Kalasnikov-uri la subțioară care caută să te curețe. Motivul pentru care ai ajuns acolo este capturarea unei căpetenii teroriste, pe numele ei Irena Morales. Socoteala de acasă, însă, nu se

potrivește întotdeauna cu cea din târg, iar eroul nostru din poveste o află pe propria piele când realizează că orașul San Joshua del Mosquiera ar putea fi ultima sa destinație „turistică” înainte de somnul etern. Cei doi camarazi îi sunt răpiți într-o ambuscadă, iar el reușește cu greu să scape, motivat de dorința de a-i salva și de a pune capăt planurilor întreprinse de mintea diabolică a Irenei. De găsit, o găsește el, dar exact acolo unde se aștepta mai puțin, adică acasă, în Las Vegas. La urma urmei, puțină distracție n-a omorât pe nimeni. Încă.

Rainbow Six: Vegas aduce în prim plan o mulțime de îmbunătățiri față de titlurile anterioare și o serie de elemente noi care îi dau gameplay-ului o savoare aparte, transformându-l într-o experiență cinematică de zile mari. Pentru început, am rămas plăcut surprins de ușurința cu care nu numai eroul principal, ci și întreaga echipă poate folosi aproape orice obiect sau obstacol pentru a se adăposti de focul inamic, de unde își poate apoi urmări și lichida adversarii, din orice direcție i-ar amenința. Evident, cu condiția ca aceștia să renunțe la ascunzătoare și să încerce un atac prin învăluire, manevră pe care o execută cu mare finețe dacă sunt lăsați de capul lor. De cele mai multe ori, o grenadă este suficientă pentru a-i scoate mai repede din găoace și a-i expune imediat „intemperiiilor”, dacă nu cumva a făcut-o deja focul executat orbește asupra lor. Manevra nu-l expune deloc pe eroul nostru, dezavantajul folosirii ei fiind că astfel adversarii sunt mult mai greu de nimerit. Pentru mai multă precizie, trebuie să te inclini în afara zonei de siguranță pe care o oferă un adăpost, chiar dacă asta înseamnă să-ți descoperi o parte a corpului în fața gloanțelor. Rezultatul schimburilor de focuri este cu atât mai spectaculos cu cât inamicul, la rândul lui, poate folosi mediul înconjurător pentru a răspunde cu aceeași monedă.

Rainbow Six: Vegas aduce în prim plan o mulțime de îmbunătățiri față de titlurile anterioare și o serie de elemente noi care îi dau gameplay-ului o savoare aparte, transformându-l într-o experiență cinematică de zile mari.



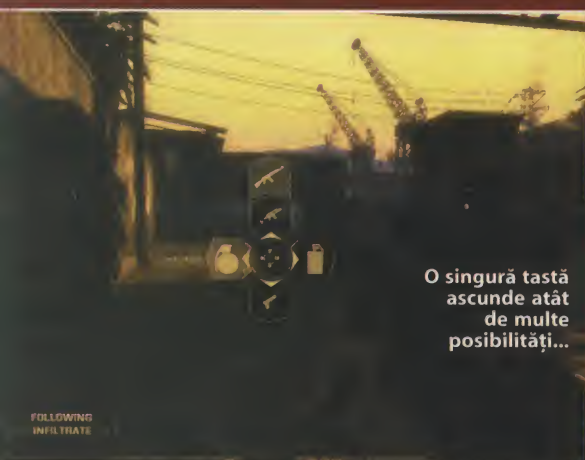
Te văd și-n gaură de șarpe!



Vinovate de senzațiile tari pe care le-am trăit în compania acestuia au fost level designul extrem de bine gândit, precum și elementele grafice atât de bine implementate încât, nu de puține ori, am rămas cu gura căscată admirând interiorul cazinoului care mă invita să-mi încerc norocul la mesele de joc. Și așa fi făcut-o cu mare plăcere, dacă Irena Morales nu și-ar fi propus să-mi strice seara.

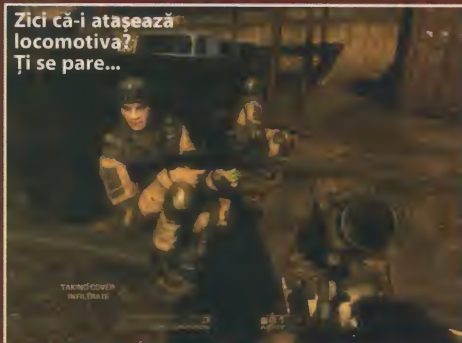
Arcade? Unde?

Cam asta ar fi impresia pe care o lasă gameplay-ul din Rainbow Six: Vegas. Ceea ce nu înseamnă că este neapărat rău, Ubisoft adăugând un plus de viteză acțiunii, lăsând mai puțin timp de respiro și mai mult loc pentru adrenalina care ni se urcă la cap. Cine se așteaptă însă la un FPS nervos, se înșală,



O singură tastă ascunde atât de multe posibilități...





deoarece Rainbow Six: Vegas rămâne un shooter care pune accentul pe munca de echipă, permițându-i jucătorului să planifice atent fiecare acțiune înainte de a se arunca în calea gloanțelor. Cei doi camarazi din subordine răspund cu promptitudine comenzilor transmise, rapid și eficient, prin intermediul unei interfețe deosebit de intuitive și ușor de folosit. De exemplu, pentru a crește eficiența unui atac, cei doi pot fi postati în dreptul uneia dintre intrările într-o încăpere, nu înainte de a le desemna două ținte primare cu ajutorul unei camere video strecurate în prealabil pe sub ușă. În momentul în care jucătorul s-a postat în dreptul celei de-a doua uși și ia hotărârea să

pătrundă în forță, trebuie doar să le dea ordin camarazilor să pătrundă în același timp cu el în încăpere pentru a-și lua inamicul prin surprindere. Evident, comenzile variază în funcție de situație, camarazii coborând la ordin pe exteriorul unei clădiri, atârnați de frânghii, și aruncându-se spectaculos apoi prin geamuri dacă li se cere. Imaginați-vă cât de spectaculoasă poate fi manevra în cauză și cât de surprins este inamicul care se trezește cu trei hăndrălai dând buzna prin geamurile unei încăperi aflate la 100 de metri înălțime! Momentele memorabile nu lipsesc din Rainbow Six: Vegas, așa cum nici eroii nu sunt feriți de întâlnirile cu plumbii inamicului. Oricât de arcade ar părea, gloanțele nu ating

doar adversarul, iar distracția se transformă oricând într-o luptă pentru supraviețuire dacă nimerești în calea lor. Efectul pe care acestea îl au asupra jucătorului ciupit de ele este cel puțin interesant. Producătorii au încercat, chipurile, să-i confere senzației un plus de autenticitate, dar de unde știu eu că tocmai asta este senzația pe care o simt dacă (Doamne ferește!) mă trezesc cu un glonț în fund? Mi se dereglează imaginea în asemenea hal, încât vederea începe să-mi „tremure” și să văd tot felul de dungi multicolore, enervantul efect dispărând dacă reușesc să mă ascund repede din calea focului? Oare îmi revin complet dacă rămân suficient de mult timp ascuns de furia inamicului? Dacă suntem în Rainbow Six: Vegas, da, de aceea ar fi indicat, totuși, să ne ferim de ele.

Dar, așa cum îi stă bine unui Rainbow Six care se respectă, puțin realism nu strică niciodată, chiar dacă uneori doresc să-mi păstrez ochii intacti măcar în jocuri. Cât privește numărul de gloanțe pe care le-am încasat în Vegas până să cad lat într-o baie de sânge și cât de mult timp am petrecut cât mai departe de ele pentru a-mi reveni, n-aș putea spune cu exactitate. Din câte îmi amintesc, câțiva plumbi sunt de-ajuns pentru a te trimite înapoi la ultimul check point. Interesant este că fiecare dintre cei doi camarazi îl poate vindeca pe celălalt la nevoie, dar nu și pe jucător. Dacă dau colțul, după colț rămân. Ca jucător însă, îi pot readuce oricând la viață dacă mi se prăvălesc în fața ochilor, ceea ce nu mi se pare deloc cinstit. Unde a dispărut arcade-ul? I wanna live, baby!





Prospăturile

Cele mai multe cuvinte de laudă le am la adresa camarazilor controlați de AI și a felului în care aceștia se înțeleg de minune, fără a mă călca pe bătăuri. De cele mai multe ori se descurcă și singuri, acoperindu-se eficient între ei și protejându-l pe jucător dacă, bineînțeles, acesta îi ține grupați în jurul lui. Au greșit doar de două ori, iar atunci a fost vina pathfinding-ului implementat aiurea, o problemă pe care cel mai nou patch a rezolvat-o, din moment ce n-au mai repetat figurile. Dacă s-ar fi încăpățânat să rămână

de mai multe ori înțepeniți prin colțuri, probabil că altele ar fi fost impresiile culese la rece. De asemenea, controlul este intuitiv, începătorii acomodându-se mult mai ușor de această dată cu stilul de joc, iar Rainbow Six: Vegas le sare în ajutor pe parcursul primei misiuni, ce servește drept tutorial. Timpul de adaptare este scurt, iar „jucăriile” pe care le pune la dispoziția pofticioșilor îi vor atrage și mai mult pe fanii pac-pac-ului care se vor bucura de compania explozibililor C4, de armele de asalt, grenadele incendiare sau cu fragmentație, mitralierele grele și puștile cu lunetă. Producătorul completează oferta cu un scut, deosebit de eficient ca mijloc de apărare în calea rafalelor de gloanțe, deoarece nu poate fi străpuns de nicio culoare.

Multiplayer-ul este o altă poveste de succes, Vegas delectându-și jucătorii cu moduri excelente de joc, dintre care se

remarcă modul co-op, unde patru jucători își pot uni forțele pentru a da piept cu inamicii controlați de AI, atât în LAN, cât și pe internet.

Regele s-a întors! Trăiască regele!

Ce-ar mai fi de adăugat în favoarea celui mai bun joc din seria Rainbow Six, pe care am crezut-o îngropată și uitată pentru totdeauna după eșecul intitulat Lockdown? Poate grafica excelentă, mulțumită unui Unreal Engine 3 care, deși nu este folosit la întreaga sa capacitate, reușește totuși să

impresioneze? Un lucru m-a deranjat, totuși, și anume motion blur-ul și efectele exagerate pe care le are asupra vederii mele de când îl știu. Nu-mi amintesc să fi văzut vreodată lumea ca prin ceață, iar dacă da, eram beat. Din fericire, efectele acestui incomod artificiu pot fi diminuate, moment în care Vegas poate fi admirat în toată splendoarea sa, cu tot cu efectele sale speciale și de iluminare nemaipomenite, dar și cu un capitol sonor care strălucește pe un sistem audio 5.1. Ubisoft Montreal a reușit să împace cu această ocazie, acțiunea explozivă cu elementele strategice specifice unui asemenea joc, gameplay-ul echilibrat amintind de începuturile seriei care a fost la un pas de moarte. Și asta pentru că cineva a crezut în șansa lui, l-a reinventat, iar noi nu putem decât să ne declarăm mulțumiți de rezultat. Superb.

■ KiMO

Pac! Încă un păianjen mort



De toate pentru toți



Gogule, te simți norocos?



♦ Gen Action ♦ Producător Ubisoft Montreal ♦
Distribuitor Ubisoft ♦ Ofertant Ubisoft România, Telefon
021-569.06.00 ♦ Procesor PIV 3 GHz ♦ Memorie 1 GB
RAM ♦ Accelerare 3D minimum 128 MB RAM ♦ ON-
LINE www.rainbowsixgame.com

Platformă 9
Sunet 9
Grafică 9
Multiplayer 10
Storyline 8
Interfață 9

9



Vreme rea, circulăm bară la bară...



Ferice de cei din frunte

Race - The WTCC Game

Rămânem pe trasa ideală

Am avut ocazia, alături de KiMO, să fiu prezent la conferința de presă în care SimBin se pregătea să prezinte lumii următorul său proiect. Ajunși în sala în care urma să fie anunțat oficial Race - The WTCC Game, am avut surpriza de a constata că autorii celor două GTR-uri nu au reușit să trezească decât interesul a patru persoane. Noi doi și încă doi amețiți care la sfârșitul prezentării și-au luat repede tălpășița, oferindu-ne oportunitatea de a sta pe îndelete la taclale cu cei mai buni producători de simulatoare auto. Oamenii au fost amabili și au stat de vorbă cu doi redactori din România de parcă, prin intermediul nostru, ar fi comunicat cu jumătate de planetă. Dovadă de profesionalism, pe care o vedem și în toate produsele lor. Partea cea mai bună este că promisiunile lor legate de Race au fost îndeplinite, de așteptat de altfel, iar noi mai primim un joc care să ne facă să uităm de multe alte „simulatoare auto”.

Toată treaba este din volan

Inițial, am crezut că cei de la SimBin nu sunt cu toate la cap. Primul GTR a contribuit din plin la această părere, evident eronată. O

parte din succesul acestor jocuri se datorează și pasiunii cu care sunt făcute. În general, studiourile de producție care nu lucrează sub presiunea unui publisher (ei o numesc colaborare) preferă să termine jocul, după aceea să-și găsească un distribuitor și reușesc să scoată produse de excepție. Într-adevăr, pentru a face asta ai nevoie de independență financiară pentru că o bună perioadă de timp lucrezi pe banii tăi. Acum că am ridicat SimBin-ul în slăvi pentru încă două jocuri bune, să trec și la Race și la motivele pentru care consider că acest joc este încă un succes din partea SimBin. Race a luat naștere și datorită faptului că GTR-urile au speriat mulți gameri, care au fugit să-și potolească setea de viteză pe alte trasee conduse de legi fizice de pe planete nedescoperite încă. Scopul acestui joc este să facă tranziția jucătorului de la produsele light spre simulatoarele hard-core. După cum ne-au declarat la Leipzig, Race va fi o alternativă de luat în considerare de toate categoriile de jucători. Și, într-adevăr, în Race viața este mai ușoară, însă dacă dorești, totul poate fi ca înainte. Setările jocului ne permit să transformăm și acest joc într-o experiență cât mai reală. Renunțăm la asistarea tracțiunii, nu mai blocăm roțile în frână, schimbăm vitezele manual și datele problemei se schimbă. Totuși în realitate, în timp ce conduci



un vehicul, primești și procesezi mai multe informații decât tolănit într-un scaun în fața calculatorului. În realitate este mai ușor să controlezi o mașină decât într-un simulator și de aceea trebuie să folosim tot ce putem pentru a stăpâni bestiile de fier. Ce vreau să spun este că fiecare detaliu mic ajută. Să luăm controller-ul folosit, de exemplu. Dacă cu un gamepad bun te mai descurci, tastatura iese din discuție și nu doar din cauza lipsei feedback-ului, dar și a faptului că nu putem să acționăm progresiv accelerația, frâna sau direcțiile. Soluția ideală este un volan decent,



foarte bine calibrat. Setările din joc, în special alegerea punctului mort pentru direcție, accelerație și frână sunt la fel de importante. În aceste condiții, rezultatele încep să se vadă în timp și aduc cu ele satisfacția de a scoate ce-i mai bun din acest joc. Setările mașinii sunt destul de complicate și aici este nevoie de multe plimbări pe circuit pentru a găsi „scheme” cât mai bune. Nu strică nici să aruncăm o privire prin cele două manuale care pot fi găsite în directorul jocului. Pentru a scăpa de rolul de mecanic, este bine să salvăm câte una sau două scheme pentru fiecare circuit. Chiar dacă engine-ul fizic face o treabă extraordinară, unii s-ar putea să nu vadă cu ochi buni acest lucru și să regrete derapajele controlate care le-au adus atâtea victorii prin alte jocuri. În Race, victoriile sunt aduse prin echilibru și sincronizare. După cum suntem atenționați și în joc, pozițiile câștigate prin



„Privirea” incomparabilă a BMW-ului



Poate mă supăr și te bag la standuri

perioadele scurte de frânare ce uzează mult pneurile vor fi pierdute pe final când aderența va deveni o amintire plăcută. Secunde se câștigă cu frâna și accelerația folosite când și cât este nevoie, iar pentru asta trebuie să cunoaștem foarte bine traseele. Cei care se vor arunca direct în luptă și pentru care recunoașterea traseului și turele de pistă în care te plimbi singur de nebun sunt dătătoare de plictis riscă să-și piardă răbdarea și să

renunțe ușor la o frumusețe de joc. La reușita jocului au contribuit și datele la care producătorii au avut acces în urma colaborării cu Eurosport, canalul care transmite cursele din WTCC. Cu toți parametrii de funcționare la dispoziție, celor de la SimBin nu le-a fost foarte greu să genereze un comportament diferit pentru fiecare mașină în parte. Engine-ul care se ocupă de partea de damage își face simțită prezența atât vizual, cât și în controlul mașinii, în cazul în care nu trebuie să abandonăm cursa.

Nici AI-ul nu a fost lăsat de izbeliște, comportamentul acestuia fiind în mare parte a timpului bun spre foarte bun. Unele momente de derută nu le pot înțelege, însă i-o fi greu și lui. Aici nu mă refer la greșelile „umane” pe care le face, ci la accidentele stupide în care este implicat. Nu o dată s-a întâmplat să fiu proiectat prin decor de câte un bezmetic deși staționam, nu eram pe trasa ideală și ne-am văzut unul pe altul în timp util pentru o manevră de evitare, cum ar fi virarea puțințel la dreapta. I-aș fi făcut și semn cu farurile, acțiune care nu a scăpat de mapat, dar venea perpendicular pe mine. Altfel nu ne putem plânge de prestația lui, este un adversar puternic, dar corect.

Pentru că gameplay-ul nu este totul

Dacă pe partea de simulare SimBin a făcut o treabă excelentă, iată că și grafica și sunetul merită remarcate. Mașinile sunt bine modelate, traseele sunt atent lucrate pentru a semăna cât mai mult cu cele din WTCC, însă în primul rând am remarcat asfaltul pe timp de ploaie. Cel mai bine realizat din câte am văzut până acum, de la apa de pe carosabil, până la felul în care se reflectă în ea farurile și stopurile mașinilor sau copacii de pe margine. Interiorul mașinii este privilegiat cu mai multe opțiuni ce pot fi folosite doar din această

poziție. În primul rând ar fi ștergătoarele care curăță parbrizul de ploaie sau de apa ridicată de cei din față. Și în al doilea rând este scaunul ce poate fi reglat pe înălțime și tras față/spate, astfel modificându-ne unghiul de vizibilitate. Vorbeam mai devreme de necesitatea unui volan. Cea mai bună completare pentru acesta ar fi un TrackIR, un device ce se montează pe monitor și care interpretează mișcarea capului nostru și schimbă direcția în care privește șoferul. Motoarele mașinilor urlă fiecare în stilul lor și sunetul are mai mult decât rol de atmosferă, fiind practic un tuometru sonor. Când auzi că motorul începe să te depășească, schimbi rapid viteza fără a-ți mai lua ochii de la traseu.

Race - The WTCC Game oferă cinci moduri de joc, unul din ele fiind chiar participarea în campionatul WTCC, cu structura reprodușă întocmai ca în realitate: recunoaștere traseu, calificări, tur de încălzire și două curse pe weekend. Avem și multiplayer în LAN și pe STEAM, mod în care putem fi însoțiți pe traseele din joc de încă 25 de piloți. Sincer, până acum urmăream WTCC-ul când se nimerea, dar pe viitor îmi voi supraveghea îndeaproape echipa și la TV. Race a avut și acest efect asupra mea, pe lângă cel de satisfacție că SimBin a mai făcut un demers pro simulatoare auto.

■ Rzarectha

► Gen Simulator auto ► Producător SimBin ►
Distribuitor Eidos Interactive ► Procesor PIV 1,7 GHz ►
Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D minimum 128
MB RAM ► ON-LINE www.race-game.org

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
9
8
—
9

8,8

UFO

AFTERLIGHT

Unul dintre cele mai faine cadouri de Crăciun pe care le-am primit a fost copia aceasta de review pentru UFO: Afterlight, cu aproape două luni înainte de lansare. Mulți vor spune că sunt norocos, lucru care este perfect adevărat deși relativ când vine vorba de alte titluri. Oricum, am deja aproape două săptămâni de joc, zi de zi măcar o oră, și tot mă tentează iconița aia cu disperare. Noaptea visez strategii pentru a trece de o anumită misiune. Ziua mă uit după toate colțurile și când intru în redacție și-l văd pe Rza urlu „Enemy Spotted”. Când bate cineva la ușă, mă trezesc șoptind în barbă „Șșșhhh, I hear something!”, iar când trec pe lângă secretarul de redacție mă gândesc „Visual Contact!”. La vârsta mea, vă spun sigur că nu este normal așa ceva, nici măcar dintr-un punct de vedere excentric. Cu alte cuvinte, în timp ce doi neuroni spun da și nu indiferent de situație, restul de cinci sunt pe Marte și examinează situația de pe Geoscape cu multă atenție și răbdare și, evident, reacționează ca atare. Cum bine spunea Rza, jocul ăsta ar trebui să vă sperie, pentru că prinde și prinde atât de tare încât doare. Condoleanțele se trimit pe adresa redacției (pentru omul din scaunul albastru).

Ene

A patra planetă...

La ora la care scriu acest articol e un frig de crapă pietrele aici la Brașov. Între două miorlăituri ale motanului și încercările disperate de a o trezi pe Lara, mai iau câte o gură de cafea și încerc să înțeleg de ce plantele sunt sensibile la undele electromagnetice. Chiar nu știam că pot distruge circuitele electronice ale buruienilor cu un Pulse Grenade bine amplasat. Ce știu este că Marte are o forță gravitațională mult mai scăzută decât a Terrei, ceea ce nu prea îi permite să susțină o atmosferă normală, ci una foarte rarefiată. Singurul lucru care ține apa acolo sub forma înghețată de la poli este temperatura. Ei bine, dacă se va întâmpla vreodată să colonizăm Marte, exact aceea temperatură scăzută ne va ajuta să supraviețuim. Însă, mă întreb, de ce ne-am duce pe Marte când aici e bine și comod... Clar, numai în condițiile în care am fi obligați de anumite circumstanțe. Deja mă gândesc la vreo 200-300 de scenarii și motive posibile care ne-ar trimite vreo 350-400 de milioane de kilometri în sus, spre Planeta Roșie. În cazul de față, există un singur scenariu, care se întinde deja pe vreo 15 ani. Deși nu are legătură cu seria After(thing), problemele au apărut de ceva vreme în X-COM: UFO Defense, au continuat cu Terror from the Deep, au trecut prin X-COM: Apocalypse, după care lucrurile s-au liniștit pentru o perioadă prea lungă. Am așteptat câțiva ani buni și a venit Aftermath. Reticulianii s-au întors și au acoperit aproape toată Terra într-un strat gros de plante. Oamenii au fost obligați să se predea, lucru care i-a salvat de la dispariție. Tratatul de pace cu acești Reticuliani a dus la construcția unei stații orbitale, Laputa, unde ceea ce mai rămăsese din civilizația umană a continuat să existe. Săga nu s-a oprit aici.

... de la Soare

În Aftershock, Laputienii pun mână de la mână și se apucă să recucerească un Pământ distrus, pe care au supraviețuit doar câțiva reprezentanți ai rasei umane. Reticulianii nu mai reprezentau o amenințare, însă noile facțiuni alcătuite din mutanți și fanatici religioși au dovedit că sunt cel puțin la fel de periculoase. Ca să ajungem în „prezent”, puțini știu că un mare contingent de populație, vreo 10 mii de suflete, a fost congelat și trimis sub atenta oblăduire a unui grup restrâns de pionieri spre Marte pentru a



Un Marte înverzit de pe urma terraformării. A se observa lipsa conducerii către pol...

încerca terraformarea și crearea unui mediu unde civilizația umană să-și poată continua evoluția. Astfel, practic, evenimentele din Afterlight se desfășoară oarecum simultan cu cele din Aftershock, lucru pe care îl veți afla pe măsură ce veți juca. Baza a fost stabilită undeva aproape de linia ecuatorului marțian, unde o țeavă lungă și degradabilă va aduce apa de la poli. Nu îmi explic exact de ce a fost aleasă acea locație pentru bază, dar bănuiesc că este din cauza sitului arheologic unde oamenii de știință descoperiseră rămășițele unei civilizații străvechi.

Din nou aglomerație

Problema este că acel sit arheologic va aduce toate problemele din Afterlight, dar, simultan, va duce și la un nivel de avans tehnologic suficient pentru a transforma Marte într-o planetă vie. Într-o zi, oamenii de știință sunt atacați de un fel de drone, care se pare că făceau parte dintr-un sistem străvechi de protecție și pază lăsat de o civilizație probabil la fel de străveche. Un om de știință moare, scandal mare. O echipă de oameni cu talente mai combative este trimisă la fața locului să examineze problema și să elimine rezistența, numai că din nefericire un glonț aiurea activează un generator și se deschide o poartă spre altă dimensiune/porțiune de spațiu/whatever. De acolo încep să curgă un fel de extraterestri cu forme animalice, denumiți sugestiv Beastman, mult mai

avansați tehnologic și extrem de periculoși. Simultan, pământienii de pe Marte află că și Reticulienii și-au construit o bază aproape și s-au izbit de aceeași problemă. Normal, se ajunge din nou la alianță pentru a elimina un inamic comun. Însă asta nu e tot. Pe parcurs, va mai apărea o facțiune pe lângă care Beastmen-ii sunt fursec. Dar, no, nu pot spune chiar tot acum, plus că sunt atât de multe de vorbit despre engine-ul tactic al jocului...

Luați loc!

Cei care au trecut prin focurile Aftermath și Aftershock știu care este sistemul de joc. Deși ideea de bază este cea din preaslăvita serie X-COM, cea de acum 10 ani, combat-ul diferă radical. În seria After(ceva), combat-ul este de tip real-time, cu diferența că puteți oricând opri acțiunea pentru a stabili următoarele mișcări tactice. Cei care vor să afle mai mult au posibilitatea luna aceasta deoarece UFO: Aftermath este prezent ca joc full pe unitățile optice marca LEVEL (dacă aveți probleme cu ele, nu vă sfiți să le trimiteți pe adresa redacției pentru a primi înapoi unele funcționale). De aceea, nu voi intra prea mult în amănunte decât în ceea ce privește evoluția spre Afterlight. Părerea mea este că sistemul acesta de combat este forțat din cauza unor probleme de licență care ar putea apărea. Combat-ul se desfășoară de fapt tot pe ture, cu diferența că acestea nu sunt vizibile. Acest lucru ajunge să se observe

Cazuri de OZN în România

Pe lângă cazul de acum un an și câteva luni, cel al gripei *aviatice* care a pus România pe jar, mai există și alte întâmplări de genul acesta destul de ciudate. Spre exemplu:

1. Cel mai spectaculos caz a fost lângă Cluj-Napoca. În pădurea Baci, a fost observat un disc argintiu care plutea de unul singur, aiurea și care a fost observat de către patru martori. Unul dintre ei, un tehnician pe nume Emil Barnea, a reușit să facă și câteva fotografii destul de concludente

2. Prima aterizare de OZN în România a fost raportată în anul 1972, când un obiect strălucitor a fost văzut aterizând într-o livadă de lângă satul Valea Plopului, județul Prahova. Cercetările ulterioare au evidențiat în lanul de porumb cu pricina o suprafață circulară cu tulpinile distruse, plus urmele unor tălpi de aterizare. Pentru o perioadă de câțiva ani de la acest eveniment, în zona respectivă a lipsit complet vegetația.

Asta a fost numai ca să vă trezesc interesul. Informațiile sunt preluate de pe site-ul Asociației pentru Studiul Fenomenelor Aerospațiale Neidentificate, www.asfan.ro.



foarte ușor în Afterlight, unde deși e tot real-time și nu există Time Points vizibile, implementarea lor internă se simte. Veți observa asta după câteva ore de joc. Normal, modul de a gândi combat-ul se schimbă radical în condiții real-time, deoarece puteți schimba deciziile în orice moment, motiv pentru care nu a fost implementat atributul Reactions sau Reflexes. Totuși, un lucru care îmi lipsește mult din acest stil de combat este moralul. În orice situație de luptă pe un câmp de bătlie, moralul este unul dintre cele mai importante lucruri. El poate duce la victorie sau înfrângere. În condițiile în care se desfășoară acțiunea, adică un mediu extrem de ostil, acest atribut ar fi trebuit să fie prezent în engine-ul jocului. De fapt, la capitoul gameplay, acesta este singurul lucru serios pe care îl am de reproșat producătorilor. În ceea ce privește restul, lucrurile sunt foarte clare și voi explica de ce.

Educația

Spre deosebire de celelalte jocuri din serie, în Afterlight nu prea veți avea de unde alege oameni. Sistemul de clasificare al personajelor este complet diferit. Astfel, veți avea puțini recruți, vreo 20, organizați pe clase: Soldier, Scientist și Technician. Unii dintre ei vor fi dual class, adică Soldier/Scientist, Soldier/Technician, Technician/Scientist și fiecare în parte va crește în nivel în funcție de domeniul în care îi folosiți. Oamenii de știință vor crește în nivel dacă vor lucra în laboratoare, tehnicienii dacă vor produce item-uri sau vor construi clădiri în bază, iar soldații dacă vor lupta. În anumite misiuni însă, tehnicienii și oamenii de știință vor avansa în nivel dacă e

nevoie de reparații sau de evaluarea unui anumit obiect. De asemenea, mai există și munca de teren. Două vehicule vor fi destinate construirii de geosonde, mine sau radare. Acei oameni de știință care vor lucra pe teren vor crește foarte repede în nivel. Ca un tip, permanent să aveți în echipă două personaje dual-class, adică Soldier/Technician și Soldier/Scientist pentru a fi siguri că veți face unele misiuni. Interesant este că acești dual-class, atunci când nu sunt plecați în misiune, pot lucra liniștiți în bază, odată ce i-ați băgat în laborator sau workshop, unde se mută singuri odată întorși din misiune (asta dacă nu sunt răniți, caz în care vor trece prin spital întâi). Acum, este o anumită diferență între modul cum cresc soldații în nivel și cum cresc restul. Deosebirea este că soldații își pot crește și atributele, adică Constitution, Agility, Willpower etc., ce influențează direct alte atribute legate de combat care includ Aiming, Snapshot, Dodge, Charisma etc. Simultan, toate personajele câștigă cu fiecare nivel câte un training point. Acesta poate fi folosit pentru a învăța caracteristici secundare sau, în cazul tehnicienilor și al oamenilor de știință, pentru a se specializa pe un anumit domeniu. Atenție cu aceste training points. Nu vă grăbiți să le consumați, deoarece, pe măsură ce descoperiți tehnologii noi, veți avea nevoie de ele pentru a folosi anumite arme sau a purta diferite armuri. Interesant este că veți avea și membri ai altor rase în echipă, gen Reticulani. Aceștia nu au aceleași caracteristici ca oamenii și nici aceleași atribute (sunt orientați spre psionic și mental). La fel și cu dronele, care pentru a se dezvolta au nevoie de cipuri ce trebuie cercetate și implementate în funcție de training points. Acest lucru creează un nivel fantastic de diversitate și de unicitate pentru fiecare sesiune nouă de joc, efectul direct fiind rejucabilitatea.

Noi folosim

După cum spuneam, sunt puține moduri prin care veți primi recruți, unul fiind alianța cu celelalte facțiuni (mare parte a jocului doar



Puteți forma squad-uri, complicate chiar, customizate pentru fiecare tip de misiune în parte





Baza de unde activați. Se pot observa clădirile exterioare și pe cele din interiorul Domurilor. Central este Mausoleul cryogenic

Reticulanii), pentru care veți primi doar doi recruți, și, surprinzător de plăcut, prin faptul că oamenii pe care îi aveți deja vor face copii care în timp vor crește, iar la adolescență vă veți trezi cu ei la lucru. Însă asta după o perioadă serioasă de joc. Afterlight este plin de astfel de evenimente originale și surprinzătoare, schimbări de situație radicale, ca de exemplu sosirea Expediției... Pentru fiecare eveniment special în parte, veți lua parte la discuții între membrii echipei, pe care îi veți ști pe fiecare pe nume, de unde veți afla ce ați putea face sau cerceta sau exact spre ce ar trebui să vă îndreptați. Jocul este totuși aproape complet neliniar. Evident, există niște guideline-uri dictate de storyline, însă și o multitudine de moduri de a ajunge acolo sau pur și simplu puteți să săriți peste. În comparație cu vechea serie XCOM, este mult mai neliniar. Unul dintre cele mai importante guideline-uri este activitatea științifică. De fapt, așa cum este normal, ea determină evoluția jocului. Aceasta duce la posibilitatea de a folosi tot felul de item-uri noi. Iar posibilitățile de cercetare sunt foarte diverse. Astfel, aveți o mulțime de tipuri de arme, de la Melee până la Projectile, Energy, Explosives etc. De fapt, am fost aproape blocat de câte lucruri are jocul acesta. Evident, la început va trebui să vă axați pe o anumită ramură, însă în timp veți avea nevoie de toate pentru că, și aici vine cireașa de pe tort, fiecare tip de inamic este sensibil la ceva, ajungându-se la situații paroxistice în care un proiectile weapon pe un anumit tip de alina va face a opta parte din damage-ul unui laser, deși tehnic și în condiții ideale, damage-ul este același. Asta nu e tot. Fiecare armă poate fi transformată și adaptată, are diferite sloturi unde se pot pune

lunete, silencer, acceleratoare etc. La fel și costumele, care au sloturi unde se pot monta force-field-uri, dispozitive care îmbunătățesc detecția etc. Practic, este aproape prea mult, însă nu și pentru mine. Aștept de prea multă vreme un joc care să-mi ofere atât de multe posibilități de a alege. Probabil vă gândiți că e foarte complicat, însă eu nu aș merge până acolo. Jocul este gândit gradual, primele câteva ore fiind ceva mai grele până vă prindeți de modul în care e gândit jocul. Mai departe, lucrurile vor merge de la sine.





X-COM: UFO DEFENSE



XCOM TERROR FROM THE DEEP



XCOM APOCALYPSE

Heavy Computerised Armor, Environmental Resistance 7

Forcefield Add-on, respinge în special atacurile de tip piercing

Attack Grenade, putere mare pe suprafață redusă

UFO AFTERLIGHT



Defense Grenade, putere scăzută pe suprafață mare

Energy Battery, pentru Lightning Thrower

Pulse Grenade, excelentă împotriva dronelor și a marșienilor

Stun Grenade, mai bine adormit decât mort



Infrared vision.
Slotul mai poate
conține
Electromagnetic și
Night Vision sau
Smell Absorber, etc.

Heavy
Customized
Sniper Gun

UFO AFTERSHOCK

Arme urâte și
scârboase de la
Beastmen

UFO AFTERMATH

Lightning
Thrower sau
arma preferată a
lui Zeus

Buzzsaw
Crossbow, un fel
de arbaletă cu
lame de circular.
Armă excelentă
împotriva
plantelor

Cyborg
Level: 1
Experience: 1000 / 1200

Combat skills

- Long Range: Poor
- Rifles: Poor
- Close Range: Average
- Throwing: Average
- Mechanical: Average

Defensive skills

- Dodge: Poor
- Hit Points: Average

Movement skills

- Speed: Poor
- Capacity: Average

Detection skills

- Stealth: Poor
- Observation: Average

Special skills

- Medical: Good
- Enemy: Good
- Psi Power: Good

Body

Arms

Legs

Backpack

Belt

Equipment

HK69 Grenade Launcher

AK47 Assault Rifle

Desert Eagle Pistol

SPAS 15 Shotgun

SPAS 12 Shotgun

Ammo: Shotgun Cartridge

Range: 2000.00 Dmg/Sec: 10.00

Accuracy: 10.00 Dmg/Rnd: 10.00

Ammo capacity: 8

Requirements: No training

Weapons

Devices

Dresses

Category

Human Weapons

Alien Weapons

Beastman

Martian

Weapons

- Beastman pistol: 108
- Beastman rifle: 56
- Beastman big rifle: 37
- Beastman cannon: 27
- Beastman grenade launcher: 26

Ammo

- Beastman ammo magazine: 559 (27)
- Beastman AP ammo: 57 (21)
- Beastman acid ammo: 23 (21)
- Beastman poison ammo: 61 (21)

Harold

Tadeus

Billie

UFO

Ready

Ready

Ready

Alpha

Squads

Squad B

Squad C

Squad D

Squad E

Neil

Dillon

Richard

Svala

Hlodyn

UFO AFTERSHOCK

UFO AFTERMATH

Jane Paterson

LEVEL: 17

ATTRIB.

PROF.

SHILLS

DEFENCE SHILLS

PSI POWER

HIT POINTS

SPEED

DODGING

DETECTION SHILLS

OBSERVATION

STEALTH

OTHER SHILLS

ALIENS

MEDICAL

CAPACITY

CURRENT VALUES

LOAD: 64g, 1 (52%)

SPEED: POOR

EQUIPMENT

EQUIP

TRAINING

INFO

SELECT EQUIPMENT

SELECT AMMO

HANDGUNS

REFLES

HEAVY

OTHER

ARM

Jackie

Connery

Monroe

Paterson

Smith

MacDonald

02/2007

LEVEL

41

Proiecte Independente

UFO: Alien Invasion

Acest proiect independent la care lucrează în mod curent vreo trei oameni plus câțiva colaboratori este inspirat din vechea serie XCOM. Aș putea spune că, exceptând scena, care este categoric diferită, sistemul este același. Geoscape cu posibilitatea de a dota nave și de a ataca UFO-uri, combat de tip turn-based, research și producție. Interesant este la acest proiect că va avea și o componentă multiplayer. Jocul este construit pe o versiune modificată foarte mult a engine-ului de Quake 2. Proiectul este deja în dezvoltare de vreo câțiva ani buni și se pare că se apropie de final. Puteți oricând downloada versiunea curentă de beta de pe site-ul oficial al proiectului.

<http://ufoai.net>



Project Xenocide

Un proiect foarte promițător care, din păcate, nu are șanse să fie terminat. Project Xenocide este, la fel, inspirat din UFO Defense și are totuși un engine mai mult sau mai puțin funcțional, cel puțin dacă aveți timp să-l compilați. Sistemul va fi la fel, cu mici diferențe de bun simț. Engine-ul 3D folosit este tot un proiect independent care se cheamă Ogre3D. Dacă vă simțiți în stare să continuați proiectul, sunt sigur că nimeni nu va avea nimic de obiectat. După cum spuneam, de mai mult de un an de zile nu se mai știe nimic de stadiul în care se află. Până una, alta, aruncați și voi un ochi pe site-ul jocului.

www.projectxenocide.com

UFO: Extraterrestrials

Acest proiect, care de fapt nu mai este independent, ci va fi distribuit și vândut, este cel mai serios posibil dintre toate. Este inspirat și el din celebra serie, însă din cauza problemelor pe care le-ar putea avea, a suferit mari schimbări în special de story și unele mai mărunte legate de abordarea gameplay-ului. Practic, este un TBS de sine stătător. Povestea jocului nu se mai desfășoară de data aceasta pe Terra, ci pe o colonie îndepărtată, Esperanza. În urma deschiderii unui wormhole, o navă misterioasă ajunge în apropierea coloniei și se prăbușește pe o mică planetă apropiată. Studiile făcute de cercetători duc la concluzia că Terra, planeta mamă, a fost cucerită de extratereștri, resursele planetei epuizate și pământeni au fost făcuți sclavi. Ca urmare, Esperanza devine responsabilă de supraviețuirea speciei umane în cazul în care alienii se vor decide să le facă o vizită. Primul



lucru care mi-a atras atenția la acest joc este importanța care se dă secțiunii de tactică. Producătorii au depus cel mai mult efort pentru a dezvolta un nivel ridicat de AI, astfel încât oricare dintre noi să se simtă într-adevăr pus la încercare. Engine-ul 3D este creat in-house și a fost denumit Synoptic. Folosește DirectX9 și conține toate goodie-urile, de la dynamic lights la pixel/vertex shader, real time shadows etc. Dar cel mai important, este creat în conformitate cu cerințele de gameplay. Evident, nici de aici nu vor lipsi Geoscape-ul, cercetarea, producția, administrarea bazei etc. Diferența față de celelalte proiecte este că jocul se va lansa pe data de 29 februarie anul

acesta, ceea ce nu poate decât să ne bucure. Pentru informații suplimentare, site-ul oficial abundă în ele. Jocul este creat de către Chaos Concept și reprezintă primul lor proiect oficial.

www.ufo-extraterrestrials.com

Geoscape

Am tot vorbit de cercetare și de obiecte care sunt doar mijloace pentru a fi folosite cu un scop anume. În UFO: Afterlight, scopul principal este de a asigura resursele necesare pentru terraformarea planetei, respectiv eliminarea rezistenței din parte „colocatarilor”. Resursele sunt de mai multe tipuri, ca de exemplu Metals, Fuel, Energy, Chemicals etc., care se găsesc în diferite regiuni ale planetei. Pentru a avea acces la acestea, teritoriul respectiv trebuie ocupat. La început, cea mai mare parte a planetei este liberă. Pentru ca un teritoriu să vă aparțină, acesta trebuie să conțină o geosondă (care se construiește de un vehicul special). Pentru a avea acces la resurse, aveți nevoie de un utilaj de extracție, care se construiește de către un alt vehicul. Resursele pe de altă parte nu sunt egale din punct de vedere al cantității în toate regiunile, multe regiuni având valoare strict strategică, fără a conține niciun fel de resurse. Pe lângă acestea, mai există și așa-numitele „Excavation Sites”, care merită construite deoarece vor aduce anumite avantaje științei... Oricum, ca tip, deoarece nu e specificat în manual, cu cât iconița unei resurse este mai colorată și conține mai multe forme geometrice, cu atât resursa este mai bogată. Acum, veți observa că există mai multe niveluri de „curgere” de resurse, adică Tiny, Small, Adequate etc., niveluri ce trebuie atinse pentru a putea construi sau cerceta item-uri ori pentru a construi clădiri în bază. Fără resurse sunteți morți, dependența de ele fiind majoră. Cu timpul, anumite clădiri din bază vor crește această „curgere” de materiale. Baza este alcătuită dintr-un corp central, depozitul cryogenic unde stau cei 10.000 de oameni, respectiv mai multe sloturi. Anumite clădiri se pot construi afară, ca de exemplu cele de comunicații sau Centrala care produce energie, iar altele au nevoie de Dom-uri care să asigure atmosfera și temperatura necesare supraviețuirii. De aceea, vă recomand să cercetați Dom-urile cât mai repede posibil. Țineți mine că aceasta este singura bază de care dispuneți, așa că administrați-o gradual și cu grijă. De pe Geoscape veți face toată munca administrativă, de la construcția de geosonde și mine până la distribuția de muncă, la echiparea soldaților, la antrenarea oamenilor... practic aici e locul unde vă veți desfășura cea mai mare parte din timp... urmat îndeaproape de misiuni.

Misiuni

Singurul mod în care puteți avansa este să faceți misiuni. Acestea sunt de mai multe tipuri și de aceea este foarte bine să citiți cu atenție instrucțiunile. Spre exemplu, în unele

va trebui să capturați un anumit device, iar în altele să luați un prizonier pentru a fi interogată. Interogatoriile vă vor da acces la o grămadă de tehnologie. Cert este că, în aproape orice misiune, dacă veți elimina toți inamicii, teritoriul respectiv va deveni liber pentru a fi anexat celui dominat deja. Are nevoie doar de o geosondă. Problema mare cu misiunile este că nu toate se pot face. Agresivitatea mediului de pe Marte variază, de pe la 1 până pe la 7. Armurile vor proteja oamenii până la un punct, specificat de către caracteristicile acestora. Dacă veți intra într-o misiune în care condițiile sunt mai dure decât duce costumul, oamenii voștri vor suferi damage și va trebui să vă mișcați foarte repede pentru a nu-i pierde. Oricum, ca idee, orice damage pe roșu se poate trata cu Medikit-ul, însă cel pe negru numai în bază. Un individ moare în momentul în care damage-ul pe negru este complet. Vă recomand călduros să nu pierdeți niciun om. Acum, tipurile grafice de misiuni nu sunt foarte variate, ceea ce este normal, dar oricum, nu am avut nicio secundă senzația de repetabilitate sau deja-vu. Cu alte cuvinte, o grămadă de „fun”.

Cu plăcere

Stau și mă gândesc la saltul calitativ enorm pe care echipa de la Altar Interactive a reușit să-l facă, comparativ cu Aftermath și Aftershock. Deși ambele jocuri anterioare sunt bune, Afterlight este cu totul altceva. Producătorii au reușit să adopte o perspectivă complet diferită asupra modului în care un joc de genul acesta ar trebui să fie, și, culmea, au reușit să o și implementeze. Modul în care gameplay-ul reușește să te prindă m-a luat radical prin surprindere pentru că pur și simplu nu mă așteptam. Afterlight a atins practic nivelul acela de „idee de joc”, de „ideal de joc” tactic, cel puțin în cazul meu. Chiar nu-mi doream ceva mai mult, ci exact atât cât este.. hmm... plus Moral și Ture... Dar merge și fără. Uită de necesitatea lor în primele cinci minute de joc. Normal, tehnic vorbind, există probleme. Din punctul meu de vedere, inginerul de sunet trebuie asasinat. Problema aia veche cu vocile supărătoare și oribile s-a menținut, motiv pentru care și de data asta le-am scos cu totul. Nu pricep cum de nu au reușit să o rezolve. Tind să cred că probabil vreun director de la Cenega este și sunetist și nu-i poate spune nimeni „la mai meri și tu în altă parte!”. Cel puțin muzica e plăcută, deși repetitivă și se potrivește cât de cât cu situația. Însă nici pe departe ca în Terror from the Deep. Din punctul de vedere al graficii... Mulți se plâng că au adoptat un engine atât de cartoonish, însă pe mine nu m-a deranjat nici măcar o secundă. Chiar mă amuză ansamblul acesta de culori. Până la urmă e și o chestiune



de gust. Problema cu el e totuși că mănâncă destul de multe resurse, ceea ce nu se poate spune despre joc per ansamblu. Într-adevăr, unii timpi de încărcare sunt mai mari, însă poate fi doar un bug temporar până la lansarea versiunii finale. Luați în calcul totuși că versiunea de care dispun este una de review, adică în stadiul beta, motiv pentru care m-am și izbit de unele bug-uri mărunte. Însă, surprinzător de puține. La final, ceea ce pot spune este că, într-un fel, mi-am văzut visul cu ochii și, anume acela de a mai simți o dată ce înseamnă să joci UFO. Și pentru asta, felicitări producătorilor.

■ Locke

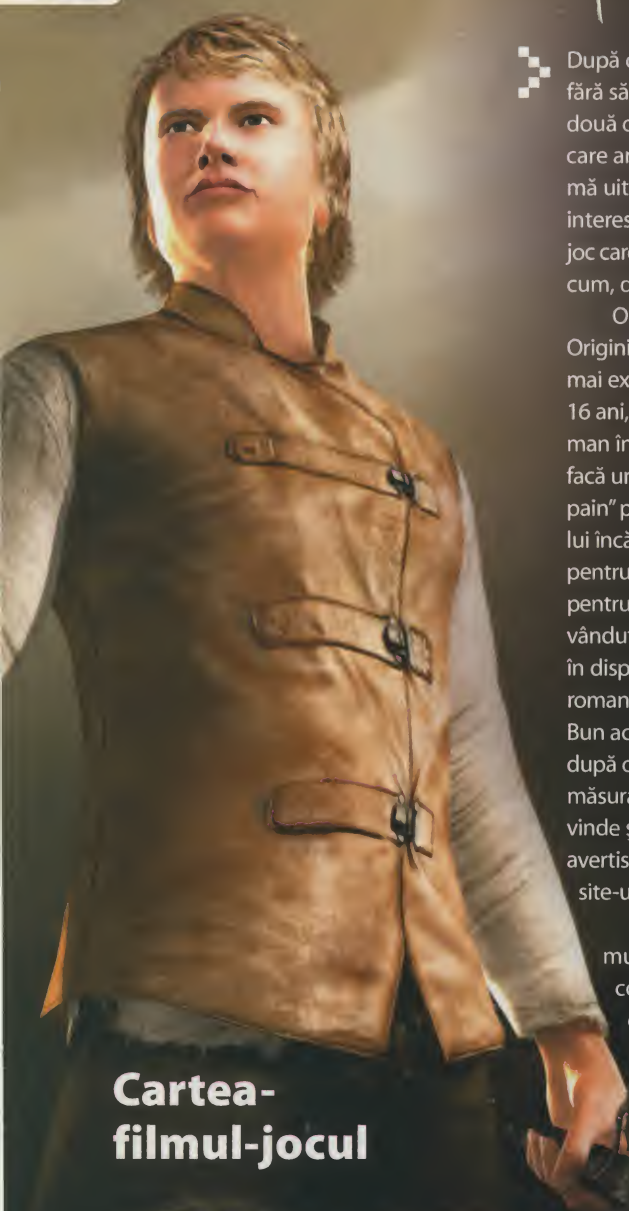
► Gen Tactic ► Producător Altar Interactive
 ► Distribuitor Cenega ► Ofertant Best Distribution,
 Tel. 021-408.30.90 ► Procesor P 1GHz ► Memorie 512
 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM
 ► ON-LINE www.ufo-afterlight.com

Grafică
 Sunet
 Gameplay
 Multiplayer
 Storyline
 Impresie

9
 8
 10
 9
 10

9,2

Disclaimer: Nota pentru grafică ar trebui să fie cu un punct mai mică, iar cea pentru sunet cu vreo două. Însă nu mă lasă inima să le dau pentru că nu sunt atât de importante în cazul de față.



Cartea- filmul-jocul

❏ După ce am trecut prin Eragon ca prin brânză, fără să aflu exact ce vrea de la mine, stau de două ore cu o pagină goală de Word în față (pe care am desenat doi sâni în ASCII, să am la ce mă uita) și mă întreb cum aș putea face mai interesant un articol despre cel mai plictisitor joc care mi-a călcat HDD-ul în ultimii 10 ani. N-am cum, dar o să încerc.

O să încep, probabil, cu puțintică istorie. Originile Eragonului se pierd în negura timpului, mai exact prin anul 2001, când tânărul de numai 16 ani, Christopher Paolini, scria de zor la un roman în loc să scrijelească, așa cum ar trebui să facă un tânăr de vârsta lui, „God is dead, Life is pain” pe pereții cârciumii. Bravo lui, alții la vârsta lui încă îi mai scriu Moșului. Romanul, tocmai pentru că a fost scris de un adolescent, și nu pentru că ar fi fost cine știe ce de capul lui, s-a vândut ca pâinea caldă. Și pentru că s-a vândut în disperare, o mână de vizionari au transformat romanul lui Paolini în film cu John Malkovich. Bun actor John Malkovich. Filmul a fost urmat, după obiceiul sănătos al Industriei, de un joc pe măsura originalității cărții. Jocul probabil se va vinde și el ca pâinea caldă, în ciuda avertismentelor mele și ale zecilor de reviste și site-uri de profil, dar asta e altă poveste.

Cei de la EA fiind mult prea ocupați cu mulsul francizei LOTR, n-au avut timp de copilăriile lui Paolini, așa că lozul câștigător a fost tras de Vivendi. Truditori pe câmpia Eragonului au fost oamenii de la Stormfront Studios, cei „responsabili” cu LOTR: The Two Towers, un action chiar decent, și Demon Stone.

Eragon, sunt unchiul tău!

Dacă n-ați citit romanul și nici nu v-ați deranjat să vă deplasați până la cinema să vedeți filmul, sunteți niște leneși care nu meritați nimic. Dar eu sunt băiat bun și vă spun ce învăț Eragon ăsta și de ce a reușit să devină cap de afiș în cartea lui Paolini și bătaș șef în jocul lui Stormfront. Eragon este un băiețel simplu de la țară, cu tată necunoscut și orfan de mamă. Într-una dintre peregrinările lui prin codrii învecinați, tânărul se împiedică de un ou de dragon. Într-un târziu oul devine dragon, iar Eragon, însoțit de unchiul său Brom (un Obi Wan medieval) și de șopârla Saphira, devine, ajutat de Omul cu Tastatura, un Dragon Rider de succes și un posibil salvator al regatului Alagaesia, regat ținut sub papuc de tiranul Galbatorix. Galbatorix ăsta este și el un fost Dragon Rider, care a luat-o puțin pe arătură după ce dragonul de sub el s-a hotărât subit să moară. Oricum, cauzele nevrozei lui Galbatorix și metamorfoza lui Eragon din fermier în călăreț de gușteri nu sunt atât de importante, mai ales că aveți o carte și un film care să vă lumineze. Important e că toate cele șaisprezece „capitole” ale aventurii n-o să vă răpească mai mult de șapte ore din timpul vostru prețios, iar după aceea veți uita de Eragon.

În jocul lui Eragon / Toate simțurile dorm

Este clar că storyline-ul, un „hibrid” între The Lord of the Rings, Chronicles of Pern (crezi că nu m-am prins de unde ai șutit călăreții de dragoni,

eragon



Say „uncle”!!!!



S-a dat de trei ori peste cap și... a amețit

băi Paolini??) și, în caz că nu v-ați prins mai devreme, Star Wars, nu e ceva pentru care am plăti mai mult de 5 dolari. Mai mult, având de-a face cu un „movie tie-in”, povestea deja a fost spusă și își pierde mult din puterea de atracție. Deci logic ar fi fost ca oamenii de la Stormfront să-și cunoască prioritățile și să muncească mai mult la partea de gameplay. Sau măcar la fel de mult cum au făcut-o în cazul lui The Two Towers. Sau măcar să muncească... N-a fost să fie așa. În timp ce (comparația este firească, LOTR și Eragon făcând parte din aceeași categorie și având același producător) The Two Towers este un action bine lucrat, Eragon dă dovadă de o superficialitate ieșită din comun, chiar și pentru un movie tie-in.

Luptele, care ar fi trebuit să încante ochiul, să genereze adrenalină cu lopata și să ne transforme peste noapte în pianiști, sunt la fel de anoste ca o partidă de pocher cu tine însuși. Avem câteva combo-uri și o duzină de amărășteni care mor fără să-ți aducă vreun folos. Hoordele nihiliste ale lui Galbax nu constituie o provocare și, atunci când scenariul nu o cere (adică situațiile în care trebuie să pui la pământ un anumit număr de nefericiți), pot fi depășite fără să vă îngrijorați că nu strângeți destulă experiență (bănuți, inelușe sau ce mai primeați în alte action-uri) pentru combo-ul ăla devastator care curăță șapte dintr-o lovitură. Nu „cumpărați” nimic în „pauzele de masă”. Doar apăsați enter și treceți la următorul nivel. Unde o să mergeți exact pe unde vor designerii de nivel să mergeți.

Concluzia? Orice action cu pretenții trebuie să dea un sens măcelului sau, cel puțin, să ofere o recompensă pe măsura grămezilor de cadavre lăsate în urmă. În Eragon nu primim absolut nimic. Combo-urile le avem de la început și oricum acționarea mecanică a două taste rezolvă orice problemă. Deci pică. Magia, dacă putem numi magie trei vrăji amărâte și câteva poduri reparate cu puterea minții, este de tot râsul. Pică și ea. Povestea? Nu mă faceți să râd...

Eragon and Saphira, crashing in a tree...

Prezența unui dragon în peisaj v-ar putea duce cu gândul la looping-uri sălbatice, la baraje de foc sau măcar la bombardamente sălbatice cu pârțuri acide. N-o să vedeți așa ceva. Saphira apare foarte rar pe post de Spitfire, iar „acrobațiile” aeriene sunt la fel de nesatisfăcătoare ca și duelurile terestre. Șopârlița urmează un traseu prestabilit (îmi aduce aminte de arcade-urile anilor '90), și tot ce avem de făcut e să o ferim de câte-o cracă mai solidă și să mai tragem în scârbă câte-o săgeată spre nefericiții de la sol, care se încapățânează să se respawneze până când script-ul zice stop.



În caz că mai e nevoie...

N-ați dat pagina până acum? Bineeeee... Probabil sperați că toate lipsurile de mai sus vor fi compensate de un dezmaț grafic ca la Sodoma și Gomora și știți că eu las la urmă detaliile tehnice? Ați așteptat degeaba. E genul de grafică în fața căreia ridici din umeri și treci mai departe, chiar dacă un oarecare Art Director de la Stormfront se laudă în „The Making Of” că desenatorii, modelatorii și băgătorii de seamă s-au inspirat din... ține-mă Doamne... picturi celebre. Artiștilor, degeaba ați luat Luvrul la curățat dacă nu vă ține motorușul grafic. Sunetul? Meh. John Malkovich lipsește, ceilalți să-și țină vocile pentru ei, că pe mine nu m-au convins. Nici ei și nici coloana sonoră insipidă...

Singura chestie care m-a făcut să ridic admirativ o sprânceană este prezența multiplayer-ului. Are și el problemele sale, cauzate în special de camera fixă, care are grijă să vă taie avântul când vă e multiplayer-ul (sau single player-ul, camera nu face discriminări) mai drag. Bine totuși că există.

Eragonul pre limba lui pierie

Eragon-romanul a fost scris de un adolescent de 16 ani și, spun criticii, asta îl face special. Așa o fi, îl răsfoiesc după ce termin de citit compunerile fiului meu nenăscut. Eragon-filmul a reușit, nu mă întrebați cum, o fi avut de plătit și el rate ca tot omul, să-l aibă în distribuție pe John Malkovich. E și asta un motiv pentru a te deplasa până la cinema sau la un centru de închirieri. Eragon-jocul, în schimb, nu este proiectul echipei de juniori a Grădiniței numărul 15 din Șimleul Silvaniei, este „opera” echipei care ne-a dat LOTR: The Two Towers, un action excelent. Deci scuza cu vârsta pică din start. Trecem mai departe, la Malkovich. Ei bine, vocea lui Malkovich s-a rătăcit undeva printre mixere și n-a ajuns în joc. Și așa s-a dus până și ultima momeală... Am rămas cu un joc plictisitor, fără pic de substanță, ocolit de evoluție și lipsit de orice fărâma de originalitate.

■ cioLAN



Ai mâncat cumva ceapă?



Cărare prin el făcea...



► Gen Action ► Producător Stormfront Studios ► Distribuitor Vivendi Games ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor P 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ► ON-LINE www.eragongame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
6
5
6
6
5
5,6

Sherlock Holmes: The Awakened

Investigând o friptură „în sînge”

Trebuie să mărturisesc de la bun începutul acestui articol că nu m-am dat niciodată până acum la un joc ce îl are ca subiect pe Sherlock Holmes (pentru cei născuți recent: este vorba de un detectiv imaginat de Arthur Conan Doyle, subiect al romanelor și povestirilor polițiste ale acestuia; partenerul de investigații al lui Sherlock Holmes este un anume doctor Watson). De ce? Pentru că scrierile lui Arthur Conan Doyle sunt excepționale pe tarla lor detectivistică, având în plus un aer și un „ce” aparte care mi s-au părut greu reproductibile de către un joc pentru calculator. Mă rog, aceeași părere am avut-o și despre jocurile inspirate din povestirile lui H.P. Lovecraft, și uite că am devenit un fervent susținător al genialului Call of Cthulhu Dark Corners of The Earth pentru titlul de joc al anului 2006 al redacției LEVEL...

Dar Mr. Rz mi-a pus în brațe „Sherlock Holmes: The Awakened” și mi-a spus scurt: „Fă-ll!”. Apoi dacă e datorie, cu plăcere, mi-am zis, și am început instalarea, sperând din tot sufletul că nu mă vor aștepta câteva zile de enervare cronică dublată de plictiseală acută.

Să vezi pe bani puțini

Frogwares, producătorul jocului Sherlock Holmes: The Awakened, ajunge cu acest titlu la cel de-al treilea în seria pe care a dedicat-o personajului lui Arthur Conan Doyle. Ceea ce de la bun început ne spun producătorii că este în plus (sau în bine), față de jocurile anterioare ale seriei, este grafica. Spre deosebire de ambientul prerenderizat, izometric, static, ce caracterizează acest gen de adventure în

care personajul este privit din exterior, în Sherlock Holmes: The Awakened totul este 3D în timp real, iar camera este amplasată în ochii personajului, ca într-un shooter. Într-adevăr, această abordare crește semnificativ imersia în atmosfera jocului și ajută la identificarea cu personajul.

Pe deasupra, trebuie să recunosc faptul că grafica nici nu este așa de rea cum mă așteptam. Adică, fie vorba între noi, Sherlock Holmes: The Awakened este clar un joc de

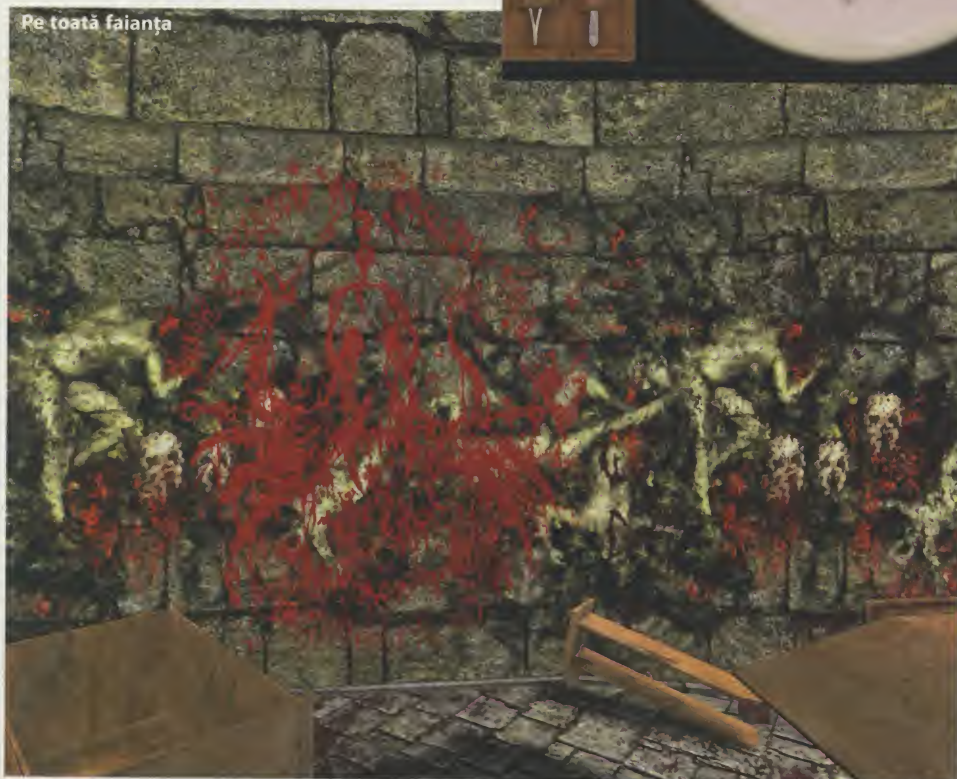
buget mic, făcut de o firmă modestă dar fășneată care își recrutează angajații din spațiul fostei Uniuni Sovietice (observăm în secțiunea de Credits). În general, astfel de titluri sunt realizate cu spații prerenderizate care arată superb, iar tentativele unora de a crea un spațiu full 3D sunt departe atât de frumusețea, cât și de credibilitatea clasicei prerenderizări de care vorbeam. Cu toate acestea,

Sherlock Holmes: The Awakened este o reușită sub aspect grafic, dacă mă raportez la alte titluri de gen și la categoria de buget. În opinia mea, datorită dezvoltării deosebite a plăcilor grafice și a funcțiilor 3D oferite de acestea, nu mai este deloc greu să obții rezultate vizuale satisfăcătoare, chiar și cu bani foarte puțini.

Patru elemente, cred eu, contribuie la această impresie grafică pozitivă. Unul din ele este ușurința cu care se poate crea un lucru de apă convingător vizual. Aproape în fiecare locație din Sherlock Holmes: The Awakened există o suprafață de apă care arată bine, credibil. Cei care jucăm de mai multă vreme suntem obișnuiți că numai în jocurile de înalt nivel apa arată „cum trebuie” (cred că primul de acest fel a fost Unreal Tournament, urmat de Chaser). Dar cu o placă grafică actuală este foarte simplu să „faci apă” – iar rezultatul lasă



Pe toată faianța



o impresie generală plăcută, de nivel grafic ridicat, chiar dacă restul elementelor vizuale ale jocului arată ca acum 4-5 ani.

Al doilea element grafic care oferă puncte în plus este reprezentat de luminarea dinamică a anumitor elemente din decor. Chiar dacă personajele nu au umbră (boooo!!), măcar poți folosi cu succes un felinar... Iar al treilea element neașteptat de bine făcut este pielea personajelor – cele mai despuiate care apar în joc sunt chiar impresionante pentru un adventure de buget mic. Hai să pun aici și al patrulea element grafic surprinzător de bine realizat: fețele personajelor, excelente vizual și cu o captură de mimică facială care redă foarte bine atitudinile și expresiile.

Factorul Holmes

Dar, ce se întâmplă în acest adventure polițist? Păi, pornind de la niște răpiri și apoi de la niște crime, Sherlock Holmes descoperă un întreg complot, evident monstruos, care urmează să producă ceva în genul Apocalipsei, dar mult mai nasol. Interesant este amestecul în toată această afacere întunecată al unei secte dedicate cultului lui Cthulhu... Adevărul este că mi se pare foarte inspirată ideea fuziunii dintre universul Holmesian și cel al lui Lovecraft – o întreprindere riscantă, dar a cărei reușită ar putea spori semnificativ atractivitatea jocului.

Și ce aduce Sherlock Holmes: The Awakened dinspre partea cu Holmes? Păi, investigația criminalistică și deducția logică. Investigația înseamnă foarte multă observație, pe parcursul tuturor nivelurilor trebuind să fii foarte atent la cele mai mici detalii, doar doar cursorul mouse-ului se transformă indicând că acolo se poate observa sau acționa. Cu lupa și cu ruleta, cu penseta și scalpul, cu microscopul sau cu aparatul de analiză chimică (primitivă), Holmes va putea analiza probe găsite la locul faptei și trage concluzii. Dacă omiți un indiciu, nu poți trece mai departe.

Din fericire, Sherlock Holmes: The Awakened aduce în modernitate genul de adventure point and click, prin faptul că nu ai de la bun început disponibile într-un nivel toate elementele de observație și acțiune. În adventure-ul clasic, cursorul mouse-ului indică din start toate locurile de interes pentru nivelul curent, ceea ce duce la aglomerarea logică a posibilităților de acțiune și la o pierdere de timp inutilă. În Sherlock Holmes: The Awakened, un obiect sau o acțiune devin disponibile atunci când devin și necesare. Pentru jucătorii hardcore ai genului aceasta poate fi neplăcut, dar pentru toți ceilalți ajută semnificativ la curgerea logică și plăcută a acțiunii.

Dificultatea puzzle-urilor variază de la foarte simple la foarte grele. De vreo două ori,

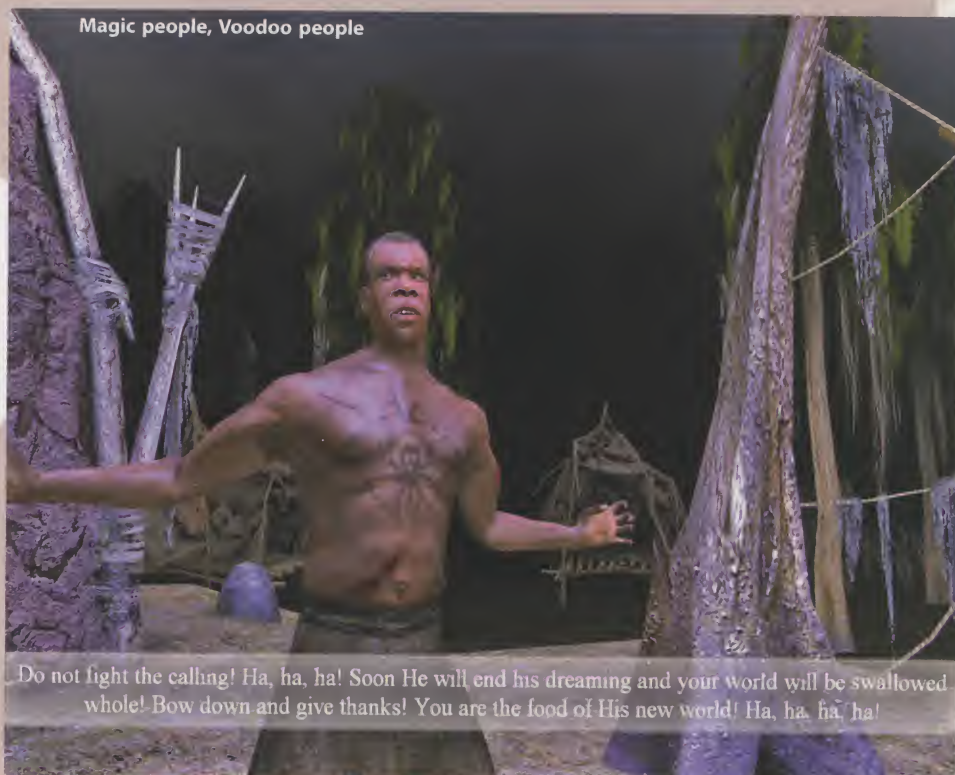


chiar, am fost nevoit să apelez la forumul dedicat jocului, pentru a trece mai departe – sunt două puzzle-uri cu cifre care te pot încurca rău de tot. Din fericire, puzzle-urile grele sunt și ele variate, precum este și tipul de inteligență la oameni, deci nu veți fi deranjați de faptul că veți apela o dată sau de două ori la hint-uri, pentru că veți rezolva alte probleme la fel de grele puse de joc, dar de altă natură. Aici mi se pare că Sherlock Holmes: The Awakened reușește să se detașeze de alte jocuri de gen și să fie mai atractiv pe întregul său parcurs, fără a-ți da

senzația că trișezi dacă te ajuți cu un sfat pe undeva. În schimb, poate deranja faptul că sunt ușor cam prea multe puzzle-uri de relocare (de trecere dintr-o cameră/incintă în alta) și că multe din acestea sunt rezolvate prin găsirea unor chei pierdute ca prin minune de către personajele negative.

Factorul Lovecraft

Aportul adus de universul lovecraftian este unul sângeros, evident. Inspirația din scrierile despre chemarea lui Cthulhu umple



de sânge și organe câteva niveluri din Sherlock Holmes: The Awakened, dar o face gradat și reușit grafic (chiar dacă sângele e roșu de numa'-numa' și după 5 zile de la evenimentele care au scos hemoglobina victimei la plimbare pe afară). Bineînțeles că de aici nu putea lipsi un spital de doctori nebuni, dar nici nebunii din spital. Elementele de horror abundă, atmosfera este tensionată și în orice moment te aștepți ca jocul să se transforme într-un COC DCOTE veritabil – ceea ce nu se va întâmpla, așa că rămâi pe undeva cu regretul că nu ai apucat să tragi cu o armă, să dai cu un topor, ceva. Este, pe undeva, stranie senzația că nu este necesar să te grăbești prea tare (decât într-o singură alergare haioasă desfășurată de fond muzical dixieland), că toate elementele jocului stau și așteaptă după tine să te dumirești cum trebuie să rezolvi un ditai puzzle-ul în timp ce lumea se îndreaptă accelerat către sfârșit.

Povestea, însă, se încheagă credibil și reușește să îmbine uimitor, fără multe fisuri, partea de Holmes cu cea de Lovecraft. Până la urmă, story-ul este cel care te duce mai departe în joc, acoperind prin mister și atractivitate eventualele stângăcii (cum ar fi deplasarea instantanee a lui Watson...). Puzzle-urile sunt în mare parte interesante, fără a fi forțate decât în vreo două locuri. Grafica este mai mult decât decentă pentru genul și bugetul jocului, iar sunetul se



dovedește funcțional și eficient în a induce o stare de tensiune. Umorul este și el prezent în Sherlock Holmes: The Awakened, atât prin câteva aluzii savuroase la elemente din afara jocului, dar și prin exploatarea în registru ironic a relației dintre Holmes și doctorul Watson (redată perfect și constituind prin aceasta o tușă excepțională în conturarea atmosferei scrierilor polițiste ale lui A. C. Doyle).

Singura mea observație este aceea că nu mi se pare cinstit să vinzi un astfel de joc de buget redus la același preț precum un titlu de marcă, așa cum am văzut online prin străinătăți. La un preț modest, aproape de Sold Out, Sherlock Holmes: The Awakened poate deveni câteva seri la rând o distracție rentabilă pentru amatorii genului, cu certitudine mai interesantă și antrenantă decât orice serial polițist.

■ Marius Ghinea

► Gen Adventure point and click ► Producător
Frappware GDS ► Distribuitor Focus Home Interactive ►
Procesor PIII 1GHz ► Memorie 512 MB RAM
► Accelerare 3D 64 MB DX9
► ON-LINE www.sherlockholmes-thegame.com

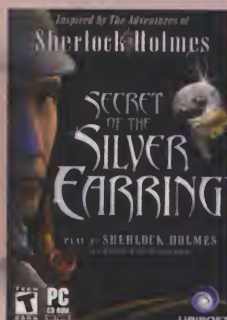
MYSTERY OF
THE MUMMY

2003



SHERLOCK HOLMES:
THE SILVER EARRING

2004



Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



PLAY FOR A JOB! VIDEO GAMES TESTERS WANTED



UBISOFT

Job description:

Ubisoft Romania is looking for video game testers. Positions are contractual, with a 9-18 work schedule. No previous experience needed. As part of the quality control team you will be participating to a complex process of quality assurance. Computers, video game consoles and all associated peripheral equipment (steering wheels, game controllers, etc.) will be your main tools for this purpose. If you have a passion for gaming and a strong interest in new technology, you are a team worker and a methodical person, then you are the person we are looking for! Work schedule 9-18.

Candidate profile:

- Video game expert (knowledge of many game styles, extensive gaming experience, etc.)
- Good/Very Good English skills
- Basic knowledge of computers OS/Office
- Speed of execution using game controllers and other peripheral equipment
- Very patient, observant and methodical
- Creativity, initiative and curiosity
- Student or graduate
- Education in computers and/or multimedia is an asset
- Teamwork

We offer:

- Motivating salary package
- Bonuses for the tested projects
- Young and dynamic working environment
- International career, possibility to work onsite
- Very good possibilities to evolve within Ubisoft

If you are interested in starting a career in Ubisoft, please apply with a resume at hr@ubisoft.ro.



The Elder Scrolls IV KNIGHTS of the NINE

După ce ne-a trimis cu nesimțire la cules armuri de cai morți și ne-a vândut turnulețe, peșteri și epave, Bethesda s-a hotărât în sfârșit să ne ofere ceva „cu mai multă carne pe oase”. Este vorba despre Knights of the Nine, un mini-expansion din păcate prea scurt pentru a fi considerat un add-on în toată puterea cuvântului, dar de departe mult mai consistent decât tot ce am primit până acum, semn că Bethesda se află pe drumul cel bun.

În slujba celor Nouă

Knights of the Nine diferă de restul modulelor aruncate de Bethesda poporului prin însuși modul în care este integrat în poveste. Este de ajuns să încărcăm o salvare și Providența însăși ne strecoară în buzunar bilețelele câștigătoare la tombola cu premii în quest-uri și armuri pentru bidivii. Knights of the Nine, în schimb, nu forțează nota și

debutează natural, ca orice sidequest de bună credință.

Să presupunem că gilda v-a dat liber peste weekend și, în lipsă de altceva mai bun de făcut, trageți de limbă trecătorii pentru a afla ultimele bârfe din Cyrodil. Printre bătăliile neinteresante ale băgătorilor în seamă cuprinși de limbariță, se strecoară și un zvon care vă stârnește curiozitatea. Catedrala din Anvil a fost profanată de o mână criminală

Pe el, flăcăi!!!



Credință să fie, că pod s-o găsi



(sau de o mână de criminali). Indiferent de motiv, fie el spiritul justițiar, iubirea de arginți sau dragostea de aventură, vă puneți cizmulile de șapte poște și pieptarul de oțel și vă înființați în Anvil, hotărâți să aflați cine nu vă lasă să vă odihniți nici măcar în sfânta zi de duminică. În Anvil vă așteaptă o catedrală plină de cadavre și un profet nebun care, conform bunului obicei al speciei sale, prevestește sfârșitul Cyrrodill-ului și, de ce nu, al întregului Tamriel. Aflați pe această cale că Umaril, un fost Sorcerer-King Ayleid, trimis la plimbare de Pelinal Whitestrake cu mii de ani în urmă, plănuiește un come-back spectaculos. Subit, vă apucă un chef nebun să-i dați peste nas acestui personaj suspect. După un pelerinaj la cele nouă altare închinat panteonului tamrielic, pelerinaj care vă va pune la încercare talentul și răbdarea de explorator – cele nouă altare nefiind marcate pe hartă, deci inaccesibile prin fast travel – stați la o tacla spirituală cu decedatul Pelinal și, într-un final, porniți să-i recuperați bucată cu bucată armele și armura.

Pe scurt, mare parte din timp veți fi nevoiți să vă jucați puțin de-a Indiana Jones prin ruinele ayleizilor în căutarea artefactelor care v-ar putea ajuta în lupta cu Umaril. Și dacă tot am amintit de Indiana Jones, vânătoria de comori nu este singura legătură dintre Knights of the Nine și arheologul săltăreț. Ca să nu vă stric surpriza, vă spun doar că va trebui să treceți un test de credință făcând ce-a făcut neica Indy în The Last Crusade. În goana după Umaril veți descoperi un ordin cavaleresc de mult uitat și-i veți restabili gloria de altădată, veți înjura cu sete level scaling-ul (sau îl veți lăuda, dacă începeți aventura înainte să creșteți în nivel puțin mai sus de genunchiul broaștei) și veți avea parte de o porție sănătoasă de undeads și Aurorans, ciracii lui Umaril. La final, în fruntea unei armate de cavaleri – finalul comunist al quest-ului principal ne-a arătat că

mai mult de două NPC-uri formează o armată – îi veți da avatarului lui Umaril ce merită. Un șut în fund. Mai trebuie spus că tot cirul durează în jur de șapte ore sau puțin mai mult dacă vă abțineți de la fast travel.

Gief Epixx!!!

Trebuie să recunosc că Knights of the Nine a fost o surpriză extrem de plăcută. În afara job-urilor primite de la Daedra Lords, chiar am simțit lipsa goanei după comori. Oblivionul chiar ducea lipsă de așa ceva. Hai să fim serioși, presupunând că nu ești acolo să-i iei gâtul cuiva, nu intri într-o ruină înșesată cu scheleți doar să caști ochii la pereți și să te miri ca prostul de măiestria level designer-ului. Cuferele ălea amărâte pe care-ți rupeai jumătate din provizia de șperacluri ca să scoți din ele o lăptucă și șapte galbeni nu sunt un motiv să-ți ridici în cap jumătate de cimitir. E altceva când dai cu scheletul de pământ ca să ajungi la un chilot legendar sau la o pufoaică epică. Înțelegeți ce spun? Este un sentiment foarte plăcut să știi că la finalul unui quest sau în străfundul dungeon-ului te așteaptă un artefact, o răsplătă legendară (și la propriu și la figurat), care să-ți dea senzația că ești "The epixx shiet" și nu un zilier oarecare.

Mi-au plăcut enorm ordinele cavalești din Daggerfall și încă de la Morrowind mă întreb de ce Bethesda a uitat de ele. Pardon, vă mint, n-a uitat complet, vorbărețul pe care-l salvăm din Oblivion la un moment dat ne introduce într-un ordin cavaleresc (Knights of the Thorn, parcă). Totuși, quest-ul respectiv mi s-a părut mai mult o ironie subtilă la adresa Feților Frumoși care visează cât e ziulica de lungă la turnuri cu fecioare în ele. În Knights of the Nine fenomenul este luat în serios și asta nu poate decât să-i bucure (și să mă) pe cei care-au terminat măcar o dată un RPG cu un Paladin.



Versiunea retail, dacă nu vă lasă inima să vă scoateți cardul pe internet și aveți chef de o plimbare până la magazin, conține toate modulele lansate de Bethesda până la Knights of the Nine și costă în jur de 90 RON. Pe lângă cele zece module, primiți o cutiuță de plastic și un disc argintiu și strălucitor, pe care vi-l puteți agăța în Trabant, să nu vă prindă radarul. Lăsând gluma la o parte, dacă nu v-ați înfruptat încă din celelalte module, 90 RON este o investiție bună. Sunt de acord, Horse Armor și Spell Tomes sunt niște mizerii de tot râsul, dar celelalte mod-uri merită fiecare bănuț. Mai ales Mehrunes Razor, mod care introduce unul dintre cele mai frumoase dungeon-uri din Oblivion (un orașel subteran). Și nici răsplata nu este de lepădat, brișca lui Mehrunes fiind visul oricărui asasin. În plus, doar Mehrunes Razor (fără să mai punem la socoteală și celelalte mod-uri) adaugă vreo trei ore de joc. Faceți un calcul și prețul nu vi se va mai părea atât de mare.

■ cioLAN

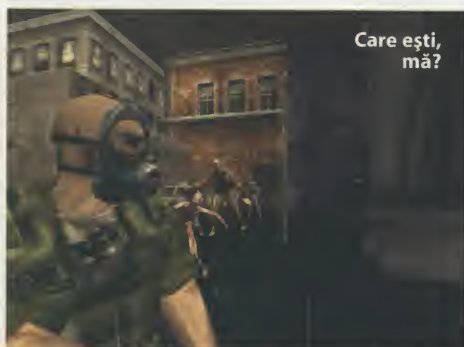
► Gen RPG ► Producător
Bethesda Softworks ► Distribuitor
Bethesda Softworks ► Ofertant
Best Distribution, Tel. 021-404.30.90
► Cerințe Idem TES IV: Oblivion
► ON-LINE obliviondownloads.com

8



Killing Floor (UT2004)

Luna aceasta este dedicată morților-vii, pentru că ne plac filmele cu zombie (suntem morți după ele) și dorim să facem un bine omenirii trimițându-i în neant, de câte ori ni se dă ocazia. Și ce altă metodă mai bună de a le cinsti efemera existență decât să vă sfătuim să jucați unul dintre cele mai reușite mod-uri pentru Unreal Tournament 2004, o conversie totală care își îndeamnă jucătorii să încălțe bocancii unor pușcași marini, să se bazeze pe munca în echipă și armele din dotare pentru



Care ești, mă?



Foc cu foc, de la înălțime



Atacul specimenelor

Specimens Remaining: 30

a face față celor mai insistenți zombie însetați de sânge pe care i-ați văzut vreodată.

Killing Floor își învăluie victimele (adică pe noi) într-o atmosferă apăsătoare și plină de detaliile specifice unui joc horror, aruncându-le în brațele morții cu un singur scop: participarea la macabru și visceralul conflict dintre oameni și zombie, recompensându-și invitații cu un gameplay intens și, de ce nu, distractiv.

Muniția este foarte importantă în Killing

Floor, pentru simplul motiv că este puțină, iar eu nu-mi aduc aminte ca un cuțit să fi făcut vreodată de unul singur treaba unei mitraliere. În cazul inamicilor mai lenți în mișcări, poate, însă cu fiecare mușcătură încasată jucătorul pierde din ce în ce mai mult din viteza de deplasare. Momentul ideal în care este indicată folosirea trusei medicale este, așadar, și mai important, pentru că menține viteza de deplasare și oferă șansa unei evadări nesperate din brațele „iubărețe” ale înfometăților invadatori.

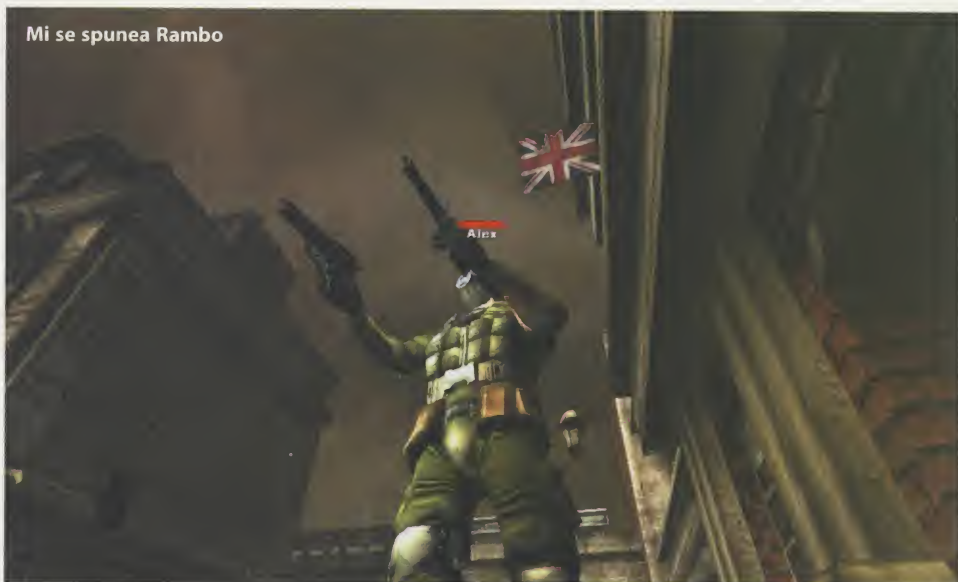
Punctul forte al acestui inedit mod pentru UT2004 este multiplayer-ul, provocarea constând în dificultatea destul de mare cu care un grup de jucători reușește să facă față unor interminabile valuri de zombie. Numărul de inamici per val este întotdeauna aleator, iar cantitatea de morți-vii pe care trebuie să-i scoatem din scenă înaintea expirării timpului dinainte stabilit este ușor de identificat într-un colț al ecranului. Odată ce am lichidat cantitatea de zombie impusă de joc, invazia încetează pe moment, pentru a face aproape imediat loc unui nou val de cadavre ambulante, mult mai greu de respins. Echipa le poate face față cu succes, condiția fiind să strângă cât mai multe puncte, acordate în funcție de numărul de zombie lichidați. Cu cât



este mai dificil adversarul, cu atât mai mare este recompensa la final. Punctele vor putea fi apoi cheltuite pe diverse upgrade-uri, în cazul de față arme mai puternice.

Killing Floor nu este pentru cei mai slabi de inger dintre noi. Mod-ul este brutal, dificil și neiertător cu ei, pentru că cere o doză consistentă de răbdare pentru a-l aprecia la justa sa valoare. Apoi mai sunt și bug-urile, dar pentru cei care rezistă suficient de mult luptând cu disperare pentru a menține echipa pe linia de plutire până la final, Killing Floor va rămâne o sursă constantă de satisfacție și distracție.

■ KiMO



Mi se spunea Rambo

Oscuro's Oblivion Overhaul

Ca dovadă că socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg, ceea ce inițial trebuia să fie un atu al Oblivion-ului s-a transformat într-o adevărată pacoste. Ați ghicit, este vorba despre level-scaling, „featurul” care „obligă” întreg Cyrodyl-ul să se „muleze” pe nivelul jucătorului. Ideea nu este rea, dar ca orice idee bună, a sfârșit prost. Sărind peste exploit-urile generate de acest sistem, principala nemulțumire a jucătorilor rămâne lipsa acelui sentiment de omnipotență, pe care numai un ?????????.

Deși ești un ditamai ciobanul de nivel 45, după prima confruntare cu un monstru oarecare te simți ca același n00b care tremura de frica unui șoarece.

Oscuro, un maniac probabil sătul de urșii care-i căsăpeau personajul de nivel 60, s-a înhămat la o muncă titanică și a luat la puricat aproape fiecare monstru și NPC din Cyrodyl pentru a ne ajuta „cariera” să progreseze (sau să stagneze, dacă ne întindem mai mult decât ne este plapuma) în mod natural. Dacă mai țineți minte, cu puțină perseverență și cu ajutorul nesperat dat de sistemul de level scaling, un personaj de nivel mic își putea băga nasul cam prin orice dungeon din Oblivion și putea cutreiera Cyrodyl-ul în lung și în lat fără nicio grijă.

Modificând atributele NPC-urilor și ale monștrilor (), Oscuro își propune, și în mare măsură reușește, să facă viața grea tinerilor cu

caș la gură și să o ușureze pe cea a aventurierilor experimentați. Inventarul și echipamentul NPC-urilor au fost modificate în funcție de nivelul lor și nu al jucătorului. Dungeon-urile au fost repopulate, cuferele au fost umplute în funcție de dificultatea „paznicilor”

și astfel recompensa devine direct proporțională cu riscul. Spuneți, deci, adio situațiilor stupide în care un personaj de

nivel 4 ajungea Campion în Arenă sau să pună mâna pe Umbra's Armor. La fel, zombie-ul care vă mânca de vii nu va mai fi la fel de țănoș după ce veți fi crescut zece - cincisprezece niveluri.

Deși la început Oblivion Overhaul și-a propus să fie mai mult un mod de echilibrare a gameplay-ului, pe parcurs a devenit mai mult decât atât. Momentan a ajuns la 500 de mega, înglobează o serie de alte mod-uri foarte apreciate, adaugă câteva zeci de obiecte și monștri noi, modifică o miriadă de variabile... și lista poate continua până mâine. În fine, lista modificărilor e atât de mare încât doar simpla enumerare a lor ar



ocupa mai mult spațiu decât review-ul lui Marius Ghinea. Cert este că, mulțumită modului Oscuro's Oblivion Overhaul, Oblivion-ul pare cu totul și cu totul alt joc. Este mult mai dificil, dar și răsplata este pe măsură.

P.S: Din păcate, când Oscuro's Oblivion Overhaul mi-a sărit în brațe, DVD-ul plecase. Deci, dacă vă este milă de conexiune, va trebui să așteptați numărul viitor. Dacă nu vă e frică de un fișier de aproape 500 MB, aruncați un ochi peste site-ul jorgeoscurο.googlepages.com

■ cioLAN





Sunteți pregătiți?

La ora la care veți citi acest jurnal, mai mult ca sigur The Burning Crusade va fi în mâinile voastre sau cel puțin ale prietenilor voștri mai norocoși. În fine, mult așteptatul expansion pentru World of Warcraft a fost lansat, la un preț standard de \$39,99 și cu un număr limitat de ediții speciale pentru colecționari, la un preț de \$69,99. Desigur, expansion-ul așteptat cu sufletul la gură de cei peste 8 milioane de jucători generează suficiente idei de afaceri și mulți dintre cei care nu au comandat în avans o copie se plâng că prețul oficial a fost de mult depășit în unele magazine, în special online.

În România, puțini știu că World of Warcraft a înregistrat cele mai mari vânzări din istoria divertismentului electronic autohton, iar entuziasmul fanilor se evidențiază și în numărul foarte mare de precomenzi. Conform Best Distribution, peste 2000 de jucători și-au rezervat deja copia de TBC și mulți alții așteaptă să îl achiziționeze din magazine. Din nefericire, Blizzard nu ne consideră o piață importantă, așa că numărul de copii disponibile la noi va fi limitat destul de tare, în favoarea unor nații cu buzunarul mai mare, precum Anglia sau Germania. Vestea și mai tristă este că numărul global de jocuri TBC va fi... subțire, Blizzard temându-se de o creștere prea bruscă a populației. Oricum, pentru nefericiții care nu vor mai găsi expansion-ul acum, vor exista mai multe etape de distribuție, așa cum a fost și în



cazul lui WoW. În România, TBC poate fi cumpărat la un preț de 119,9 lei de pe GameShop, versiunea standard.

Așa cum bine știți cu toții, principalele noutăți pe care le aduce The Burning Crusade sunt creșterea level cap-ului la 70, un întreg continent nou-nouț numit Outlands și două noi rase, Draenei și Blood Elves, care îi oferă acum Alianței șansa de a-și întregi echipa cu șamani, respectiv Hoardei de a avea paladini. În plus, TBC mai aduce o meserie nouă, aceea de jewelcrafting, precum și așa-numitele socketed items – cine a jucat Diablo, știe despre ce e vorba, cine nu a jucat Diablo, noul feature este similar cu enchanting-ul.

Desigur, Blizzard nu pune cuțitu-n gât celor care nu vor să mai dea 40 de dolari pentru expansion, dar nefericiții care îndrăznesc să facă asta vor rămâne limitați la level 60 și nu vor putea accesa o parte considerabilă de conținut, Outlands. De asemenea, vor putea numai să se oftece admirând minunățiile de arme și echipamente noi, însă nu le vor putea folosi pentru că nu le va permite level-ul. În plus, vor fi probabil primii care se vor trezi dați afară din gildă, deoarece instance-urile din Outlands necesită 25 de jucători și nu 40, această modificare determinând multe comunități importante să își reconsidere numărul de membri.

Principalele griji ale jucătorilor se referă în special la exuberanța generală, care va atrage după sine un Outlands supra-aglomerat și lag, cu atât mai mult cu cât mulți jucători ieșiți la pensie în Wow vor reveni odată cu expansion-ul. În această privință, Blizzard se gândește la o serie de măsuri care ar putea supăra o mulțime de comunități WoW: posibilitatea de a împărți un server suprapopulat în două. Așadar, dacă te afli cumva pe unul din acele servere în care stai la coadă câte o oră ca să te conectezi, te-ai putea trezi despărțit la un moment dat de prieteni și singur singurel pe un realm nou. Ei bine, lucrurile nu stau chiar așa de rău și nici nu sunt chiar atât de drastice. În cazul serverelor suprapopulate, Blizzard va oferi inițial posibilități de transfer gratuit, iar apoi - dacă încă mai e necesar - va ține cont de gilde când va efectua trierea comunității.

Acestea fiind spuse, îmi doresc să ne întâlnim fericiți în Outlands, unde probabil îmi voi crește un Blood Elf... nu, nu paladin, ci mai mult ca sigur rogue. Întrebarea este: Are You Prepared?!

■ Laura Bularca



Twix
her!



www.twix.ro

Let's Twix it together



DEAD OR ALIVE 4

Bătaia e ruptă din Rai

Jocuri cu bătaii sunt destule, indiferent de consola care le duce-n spate, însă, odată cu apariția unei noi generații de console, majoritatea își trag urgent un nou număr în coadă și capătă un face lift ce atestă intrarea lor într-o nouă eră a caftului. Mortal Kombat, Tekken și Dead or Alive sunt doar trei dintre cele mai cunoscute serii care au crescut generații întregi de jucători topiți după astfel de jocuri, iar siguranța faptului că vor continua să o facă și în viitor, indiferent de numărul pe care-l vor purta în coadă, dovedește un singur lucru - avem nevoie de ele. La prima vedere, Dead or Alive nu pare a

fi cea mai prolifică serie dintre toate, dar ne putem înșela cu ușurință dacă nu-i studiem cu atenție arborele genealogic. Însă pe noi ne interesează prea puțin pe unde a trecut. Ceea ce ne interesează sunt diferențele și noutățile pe care le poate aduce nu doar



Un caft idilic



față de serie, dar și față de concurența care așteaptă întotdeauna după colț pentru a lovi cu un nou titlu în plexul solar al adversarului. Iar când spun concurență, nu mă refer la un joc anume, ci la actuala bătălie dintre Microsoft și Sony, cei doi giganti ai consolelor căutând mereu noi motive pentru a vinde mai mult decât celălalt. Pentru Microsoft și fanii genului, unul dintre principalele motive care au crescut vânzările „bătrânei” console Xbox a fost Dead or Alive 3, iar odată cu lansarea la



Ninja vs. stilul bețivanului și dovada că, uneori, ce-i prea mult strică

La Mariposa.
La luchadora care are cu ce



apă a noii generații, respectiv Xbox 360, Dead or Alive 4 părea a fi asul din mânecă pregătit în așteptarea sosirii unui adversar de temut: PlayStation 3. Dar, PS3-ul istețimilor de la Sony a venit cu un an întârziere și o serie de probleme deloc de neglijat, iar pentru un nou Tekken mai avem de așteptat. Până atunci însă, fanii care își doresc cafturi next-gen pot sta liniștiți. DOA 4 este cel mai arătos și mai



Master Chief învață
că viața este un lung
șir de eșecuri

fulgerător „caftangiu” de pe piață la ora actuală.

Încasate la nesfârșit, și chiar un mod Spectator, ce permite analiza atentă a stilurilor de luptă puse pe tavă de către cei doi adversari controlați de AI. Celelalte moduri de joc solo caracteristice seriei sunt Time Attack, Survival, Versus, Team Battle și Tag Battle, cireașa de pe tortul offline, unde măcelul dintre două echipe a câte doi jucători garantează ore întregi de distracție non-stop... cu condiția să-i adăugăm consolei încă un controller.

În termeni de gameplay, DOA 4 este tot ceea ce ne-am putea dori de la un astfel de joc, butoanele și combinațiile pe care acestea le pun la dispoziția jucătorului fiind ușor de învățat. Jocul seamănă foarte mult cu un Tekken pe prafuri (altă comparație

nu prea găsim), cafturile împotriva adversarilor controlați de AI lăsând foarte puțin timp de gândire înaintea aplicării unor lovituri bine plasate sau a combo-urilor, în condițiile în care adversarul contraatacă cu succes de cele mai multe ori. Combinațiile ce pot fi folosite pe spinarea AI-ului sunt destule, iar strategiile aplicate pe baza stilului folosit de către fiecare adversar în parte pot aduce victorii nesperat de ușoare, în ciuda faptului

Între pumni și picioare

În caz că cineva ar încerca să scoțiească prin arhive, îl voi scuti de efort. Povestea din DOA 4 este cam aceeași comparativ cu DOA 3, adică ninjalăi și karatiști uniți de dorința de a distruge DOATEC, oamenii de la DOATEC care încearcă să-i oprească, o gagică dornică să devină vedetă rock și tatăl ei care încearcă s-o oprească, plus alte câteva escapade secundare care condimentează oferta. Urmăriți filmul și veți înțelege puțin mai mult din trecutul DOA. Restul este caft.

Seria DOA a fost dintotdeauna o casă primitoare pentru voluptoasele practice de arte marțiale cu forme apetisante și costumașele lor sumare care lasă loc interpretării (hâh!). Cu siguranță, mulți dintre voi vor parcurge cu frenezie modul Story numai pentru a debloca noi „costume de baie” și secvențe cinematice în care eroinele noastre își arată formele apetisante în toată... ăfff... splendoarea lor. Pentru începători există modul Sparring, unde pot fi exersate toate combinațiile posibile pe un adversar impasibil în fața seriilor de pumni și picioare

La Mariposa se
pregătește de finalizare



❖ că DOA 4 rămâne, ca orice asemenea joc, un ucigaș al fragilității butoanelor de pe controller-ul chinat de istericalele unui jucător mai nervos. Se poate câștiga și așa. Cum spuneam, contraatacul fulgerător lasă prea puțin loc de gândire și asta ar fi o mică-mare problemă la DOA 4, deoarece, pentru a ghici momentul în care adversarul trece la contraatac, te poți trezi mort și îngropat înainte de a răspunde cu o dreaptă la cutie. Producătorul poate argumenta că este nevoie de foarte multă precizie și finețe, la fel de bine cum mulți dintre jucători pot afirma că sistemul de contraatac este prost gândit. Din nefericire, AI-ul se pricepe de minune la contraatacuri, ceea ce poate face confruntările cu atât mai nedrepte și în același timp extrem de provocatoare.

Nu m-atinge, că-ți rup gura

În single player adversarii sunt, în cea mai mare parte, abordabili, însă luptele împotriva unora dintre ei mi-au mâncat zilele. Să luăm boss-ul, pe care l-am întâlnit cu fiecare personaj în parte de 15 ori înainte să pun capăt campaniei solo. Cu greu îmi aduc aminte de momente mai frustrante decât cele în care acesta dispărea, îmi reapărea în spate și-mi aplica o fatalitate cu ajutorul căreia nu numai că-mi spărgea capul, dar mă lăsa și cu bara de sănătate pe jumătate goală. Nici vorbă să te mai gândești la combinații! De cele mai multe ori am folosit una sau două lovituri eficiente și am continuat cu aceleași serii interminabile,



Dacă nici pe autostradă nu ești în siguranță...



O clonă de Bruce Lee la cumpărături



Ah... să nu uităm boss-ul

tocând butoanele controller-ului.

Adevărata problemă care sapă campania solo din DOA 4 o constituie faptul că AI-ul nu știe să folosească eficient stilul de luptă al unor adversari, luptele împotriva acestora echivalând cu o plimbare prin parc cu zmeul agățat de-un deget. Dar, pe măsură ce modul Story se apropie de final, jocul deblochează accesul la un număr important de personaje noi, cu stiluri aparte de luptă, inclusiv un Spartan „răpit” din universul Halo. Personajul cu care am preferat să-mi fac de cap a fost, însă, La Miposa, o bunătate de fătucă pe care am ales-o atât din motive practice, cât și... ei bine... estetice. Single player-ul rămâne, totuși, doar o scurtă ședință de antrenament înaintea intrării pe târâmul online, unde DOA 4 își arată adevărata față. Aici, gameplay-ul este mai balansat, deși experiența își va spune mereu cuvântul în fața unui începător. Pentru cei care au la îndemână o conexiune stabilă de tip broadband la internet, rejucabilitatea este garantată. Componenta online din DOA 4 este cel puțin interesantă, jucătorii având posibilitatea să admire pe un ecran lupta dintre doi adversari în timp ce-și așteaptă rândul, să socializeze între ei și să deblocheze accesul la mult mai multe costume și obiecte cu ajutorul cărora să adauge puțină personalitate sălii de așteptare.

Așadar, ce este DOA 4?

DOA 4 este în primul rând distractiv, pentru că în niciun alt joc nu-mi aduc aminte să fi aruncat pe cineva de pe un pod sau printr-un geam, să-l fi călărit ca pe o sanie pe

trepte sau să-l fi aruncat în trafic, izbindu-l de mașini. În același timp, engine-ul grafic este de-a dreptul superb, DOA 4 profitând din plin de pe urma celor mai noi tehnologii în materie, HDR-ul, iluminarea, shader-ele și animațiile excelente transformând jocul într-o experiență unică. De asemenea, personajele sunt foarte bine randate, iar unele locații sunt atât de bine realizate încât m-au lăsat cu gura căscată și numai pumnii pe care i-am încasat în clipa următoare m-au trezit din visare. Și ce frumos visam! Sunetul este o cu totul altă mâncare de pește, Aerosmith potrivindu-se ca nuca în perete acolo unde și-a băgat coada, dar per ansamblu, muzica și efectele speciale sună foarte bine. Singura mea nemulțumire este legată de faptul că indiferent de zona geografică în care DOA 4 a scos ochii la soare, personajele refuză să vorbească altă limbă decât japoneza subtitrată în engleză. Așa sunt eu, mai pretențios. Important este că nimic nu m-a oprit să apreciez adevărata valoare pe care i-o conferă fluiditatea animațiilor, luptele electrizante, grafica superbă și rejucabilitatea aproape infinită de care se bucură cel mai bun joc al genului disponibil pentru Xbox 360. Să fiți caftiți.

■ KiMO

- ▶ Gen Fighting
- ▶ Producător Team Ninja
- ▶ Distribuitor Tecmo
- ▶ ON-LINE www.deadoralivegame.com
- ▶ Calitate ★★★★★

Consolă Microsoft Xbox 360 oferită de
Microsoft România



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază: ASUS chipset I945P Socket 775
 Procesor: Intel® Core™2 Duo E6300
 Memorie: 1 GB DDR 2
 HDD: 250 GB
 Unitate optică: DVD RW
 Placă video: ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
 Placă de sunet: onboard
 Placă de rețea: onboard
 Carcasă: ATX 400W
 card reader

Ultra PRO
Computers
 ultrabuni în calculatoare



Intel®, Intel Logo®, Core™ 2 Duo și Core™ 2 Duo Inside Logo® sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acestora din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.

**Lăsați morții să
vină la mine!**

DEAD RISING

Nu știu despre alții, dar primul lucru care mi-a sărit în ochi pe cutia jocului a fost interesanta subliniere a producătorului, care susține sus și tare că Dead Rising „nu este produs, aprobat sau licențiat de proprietarii sau creatorii filmului George A. Romero's Dawn of the Dead”. Cum naiba să nu zâmbești pe sub mustață, când de fapt Dead Rising este exact Dawn of the Dead, ideea de la care pornește și asemănările cu horror-ul care mi-a marcat o noapte din viață și-mi va bântui bătrânețile fiind mai mult decât evidente. Adică avem de-a face cu aceeași hoardă pestriță de zombie însetată de sânge pe de o parte, iar pe de alta o mână de supraviețuitori baricadați într-un mall, care se agață cu disperare de speranța că cineva va încerca să-i scoată din bucluc. Numai Dumnezeu știe de când aștept un joc care să ridice la rang de artă măcelărirea morților-vii pe bandă rulantă, iar acum iată-l... cum vine spre miineeeee!!! Piei, satană!

Pasiunea mea, fotografia

Povestea morților sculați din Dead Rising nu este una oarecare, iar de aflat o aflăm prin lentila aparatului foto din mâna stângă a jurnalistului Frank West. Frank al nostru este mare amator de senzații tari și lucrează întotdeauna pe cont propriu, îndrăznețul erou mândrindu-se cu o carieră „periculoasă” din care nu lipsesc războaie și tot felul de atrocități, acoperind evenimentele care i-au adus nu doar faimă, dar și un cont gras în bancă. Așa se face că imediat ce află că trupele Gărzii Naționale au închis accesul către orașul Willamete din statul Colorado, nu stă prea mult pe gânduri,

își strânge sculele, angajează un pilot de elicopter și zboară într-un suflet către locul cu pricina în speranța că va da, în sfârșit, lovitura. Misterele sunt făcute pentru a fi dezlegate, nu-i așa? Pentru o știre de senzație, secretul care se ascunde în Willamete pare mană cerească pentru Frank, însă, odată catapultat în miezul evenimentelor, realizează cu surprindere că cel mai tare reportaj din



Hai cu tata, nu-ți fie frică

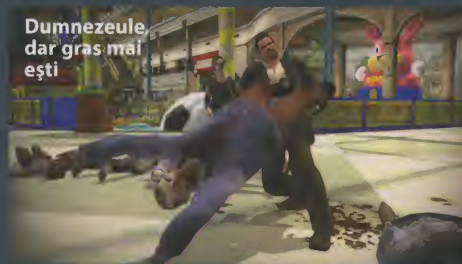


cariera sa s-ar putea transforma într-o afacere cam greu de digerat pentru stomacul lui subțire. Orașul este invadat de zombie, iar singurii supraviețuitori s-au baricadat, cu mic cu mare, într-un mall. Să-mi fie frică?

Pentru un joc de acțiune care îți oferă șansa să stârpești o armată de zombie, mulțimea acestora este covârșitoare. Miile de mortăciuni sunt, practic, pretutindeni, iar sentimentul că ești urmărit de fiecare individ în parte este de-a dreptul covârșitor, o senzație pe care se grăbesc s-o accentueze unindu-și forțele și năpustindu-se cu sete asupra victimelor. Din fericire, sunt proști și lenți, dar compensează repede prin faptul că se pot aduna într-un număr prea mare pentru a-i mai ocoli cu ușurință. Dar de ce să-i ocolim când putem să-i măcelărim? La urma urmei, nu de asta ne-am strâns aici? Or fi ei câtă frunză, câtă iarbă, însă metodele de stârpire a morților-vii nu sunt deloc puține. Un pistol ar fi cea mai bună alegere, dar de ce să risipești bunătate de gloanțe, când îi poți snopi în bătaie cu o casă de marcat, o crosă de golf, să faci cărare printre ei șutând cu sete mingea de fotbal sau să-ți acordezi chitara pe spinările lor? Sau, de ce nu, să-i smulgi unuia dintre ei mâna și să-l iei la palme. Culmea automutilării! Într-un complex de magazine care a transformat în arme aproape orice articol din vitrine, singura limită este imaginația jucătorului. Recomand cu căldură mașina de tuns iarbă.

Killing zombies is fun!

Ei, și de ce n-ar fi, dar să nu uităm că trebuie să mai și scăpăm cu viață din infern. Supraviețuitorii îi pot sări oricând lui Frank în ajutor, cu condiția să-i înarmeze corespunzător pe unii dintre ei (se pricep de minune să tragă cu arma), dar dacă sunt lipsiți de mijloace de apărare, nu fac altceva decât să-l urmeze orbește. Situația se complică astfel, deoarece unul dintre scopurile principale ale lui Frank este să-i ducă foarte repede la adăpost de colții fiarelor. Că mai moare câte unul (în cazul meu au picat ceva mai mulți), nu-i niciun bai. Cine l-a pus să se năpustească de nebun într-o grămadă de zombie? Soarta. De cele mai multe ori, însă, fiecare dintre ei ascultă cu sfințenie ordinele lui Frank (de la care, uneori, se abat în mod stupid), care le poate controla destul de ușor deplasarea prin intermediul unei interfețe suficient de intuitive pentru a nu ridica probleme. Dacă ar fi fost după mine, i-aș fi lăsat pe cei mai mulți dintre ei în plata Domnului să se descurce cum vor, dacă salvarea acestora nu mi-ar fi adus puncte de prestigiu, adunarea unui număr cât mai mare fiind esențială în Dead Rising. Iar pentru că este fotograf de meserie, ce altă metodă de a strânge puncte cu ușurință ar exista în afară de aparatul de fotografiat? Niciuna, pentru că fotografiile aduc cele mai multe puncte de prestigiu, cu mențiunea că fiecare dintre ele este cotate diferit, în funcție de calitatea și dramatismul surprins pe peliculă. Cu cât fotografia este mai impresionantă - prin prisma dramei sau violența dusă la extrem pe care o surprinde, cu atât mai mare va fi numărul de puncte alocat, iar Frank va crește mult mai repede în nivel, câpătând experiență. În timp, experiența îl va recompensa pe erou cu noi mișcări aducătoare de moarte și creșterea



performanțelor fizice, de care va avea mare nevoie mai târziu în joc.

Oricât de distractivă și provocatoare ar fi însă schingiuirea mortăciunilor, Dead Rising n-ar fi avut niciun farmec dacă dezlegarea misterului care înconjoară invazia morților-vii n-ar depinde de îndeplinirea unui interesant șir de misiuni. De-a lungul celor 72 de ore care îl despart de sosirea elicopterului cu ajutorul căruia s-a aruncat de bună voie și nesilit de

nimeni în iad, Frank poate să aleagă ordinea în care le va duce la îndeplinire și să o facă într-o perioadă de timp bine determinată. În caz contrar, distracția ia sfârșit iar jucătorul este invitat să reia jocul de la început sau din ultimul punct de salvare. Nu trebuie să



George A. Romero's Dawn of the Dead

O asistentă, un polițist, un bandit, nevastă-sa, un tarabagiu și alți câțiva supraviețuitori ai unei epidemii care a cuprins întreaga planetă, transformând omenirea într-o armată de zombie agresivi. Singura scăpare din calea gurmănilor topiți după carne proaspătă pare a fi un mare complex de magazine. Dar pentru cât timp?

Ramake-ul clasicului din 1978 este unul dintre cele mai bune filme horror realizate vreodată și dovada vie că un zombie poate face casă bună cu comedia, filmul adresându-se nu doar fanilor genului, dar și celor care caută un film de acțiune pe care să-l țină minte o viață întreagă. Prost să fii să-l ratezi!



ignorăm nici misiunile secundare, deoarece pot scoate la iveală noi arme și o mulțime de alte bonusuri. Timpul însă, ne presează, iar modul în care în care ne petrecem cele 72 de ore poate dezvălui un final alternativ, complet diferit de ceea ce ne-am putea aștepta să se aleagă de destinele celor implicați în poveste și nu numai.

Fain și nu prea

Ar fi fost frumos dacă aș fi tras acum linia peste Dead Rising și aș concludiona că este o capodoperă în materie, m-aș închina la stele și i-aș mulțumi în scris colectivului de la Capcom, dar nu pot. Nu fără a menționa sistemul infec... pardon, putred de salvare care îți dă posibilitatea să salvezi progresul în prea puține locuri (toaletele sunt locul ideal), rezervându-i operațiunii un singur slot! Dacă nu ar fi fost un joc dificil, poate că aș fi înghițit ușor gălușca, dar este departe de a fi astfel. Distanțele dintre punctele de salvare sunt

atât de mari, încât decesul survenit într-un moment în care ai parcurs deja o bună bucată din joc fără a salva te poate trimite în brațele exasperării. Singurul lucru pe care îl mai poți face apoi este să încarci cea mai nouă salvare a progresului sau să o iei de la capăt, folosind punctele de experiență pe care le-ai adunat cu trudă de-a lungul timpului. Ferească sfântul să fii aproape de final și să salvezi experiența acumulată, în loc să te întorci la ul-

Caadeeee!!!



tima salvare. Am încercat sentimentul pe propria piele și nu îl recomand nimănui. Sunt curios câți dintre oamenii întregi la minte (nu mă încadrez în categorie) ar mai avea răbdarea și nervii să reia întreaga poveste de la capăt fără a mușca din controller. Prin



Cât mi-au dat de furcă animalele astea...

comparație, insistența ecranelor de încărcare este o nimica toată, chiar dacă în primă fază „pauzele lungi și dese” m-au cam scos din pepeni. La fel de frustrantă este și decizia unor minți crețe de la Capcom care au decis să renunțe la fonturile mari în cazul dialogurilor scrise ce răsar, inevitabil, pe întreg parcursul jocului, cu fiecare personaj și situații noi întâlnite în cale. În lipsa unui monitor LCD sau a posibilității de a-l juca pe un televizor HD, faptul că este dificil să citești dialogurile afișate pe un televizor normal îți poate tăia tot chef de a mai înțelege ce se întâmplă în jurul tău. Dezamăgirea maselor nu avea cum să fie decât una pe măsură, jucătorii de pretutindeni exprimându-și deja nemulțumirea în direcția producătorului, cerând cu insistență un patch care să rezolve problema. Capcom a răspuns că face tot ce-i stă în putință pentru a-i mulțumi, însă patch-ul se lasă în continuare așteptat.

Morții au vorbit

Și ne-au zis mai mult de bine, deoarece în ciuda frustrărilor cu care ne gâdilă tâmpile, Dead Rising este un joc foarte reușit. În viața mea n-am văzut hoarde de zombie mai mari și nicio clipă nu am întâlnit două mortăciuni identice adunate la un loc, fiecare dintre ele părand a avea propria ei personalitate (dacă un mort poate avea așa ceva). Mai mult decât atât, jocul este de-a dreptul impresionant din punct de vedere vizual, mulțimea detaliilor lovind la tot pasul, creionând cu succes un univers atât de credibil încât pe alocuri stai și te gândești dacă nu cumva trăiești un film. Dead Rising se joacă și se aude la fel de bine, iar pentru cei care vor trece peste neajunsurile sale, distracția pe care o poate oferi măcelărirea unei armate de zombie pe bandă rulantă este garantată. Să-nceapă măcelul!

■ KIMO

- Gen Action
- Producător Capcom
- Distribuitor Capcom
- ON-LINE www.dead-rising.com
- Calitate ★★★★★

Consolă Microsoft Xbox 360 oferită de
Microsoft România



Cover Story
Salonul Auto Detroit 2007

Piața
autoshow

■ prețuri noi ■ cotații
second-hand ■ oferte
■ catalog de piese și accesorii

3,85 RON

BILUNAR
Nr. 1-18 ianuarie 2007
(Nr. 166 / anul VIII)

www.autoshow.ro

autoshow®

PRIMELE!
fotografii
oficiale



Spune-mi S-Type!

Supercar
Jaguar C-XF

Test Comparativ

**Ford Fiesta ST
vs. VW Polo GTI**



Prezentare
Toyota Auris

Drive test
Mitsubishi Outlander



descoperă

autoshow

generația

III

la chioșcuri din 18 ianuarie

3,85 RON*

*preț cu toate taxele incluse

Wii Sports

Avanpremiera sportivă

După Leipzig am explicat, am povestit, am așteptat, am mai așteptat și uite că a venit. Ca și la Game Convention, primul joc pe care am pus mâna a fost Wii Sports și totul era așa cum țineam minte. De această dată, fără limita de timp și fără explicațiile inutile turnate mecanic de domnișoarele „instructoare”. Altfel drăguțe și amabile. Wii Sports este începutul Wii pentru simplul fapt că este inclus în pachetul de bază și este deja un motiv pentru care să ai Wii.

De la „as” la „out of the park”

Punctul forte al colecției Wii Sports este simplitatea celor cinci jocuri. Practic, experiența în jocurile video nu contează deloc, de ajutor însă pot fi orele petrecute practicând unul din aceste sporturi. Wii Sports se mulează astfel pe strategia de „Family Fun” gândită de Nintendo pentru Wii, de exemplu Revolution. Oricine poate deprinde regulile jocului în câteva minute și dacă ne gândim că rar trebuie să folosești și butoanele de pe Wiimote, este lesne de înțeles că practicarea acestor cinci sporturi este la îndemâna oricui, indiferent de sex, vârstă și, după cum am mai spus, trecutul gameristic. De exemplu, în timpul meciurilor de tenis nu ai altceva de făcut decât să te miști ca și cum în locul Wiimote-ului ar fi racheta de tenis. Nu se apasă niciun buton, nici măcar atunci când servești. Totul merge aproape la fel ca pe terenul de tenis, cu mențiunea că Al-ul se ocupă de deplasarea jucătorului în teren, iar în sarcina noastră cade doar executarea loviturilor. Este adevărat că pentru acestea poate fi folosită doar încheietura mâinii și astfel putem juca liniștiți de pe canapea sau din fotoliu, însă adevărata plăcere o găsim în executarea corectă a loviturilor. Totul contează pentru un retur reușit



de la deschidere până la finalizarea loviturii. Nu cred că exagerez dacă spun că tenisul din Wii Sports este o bună metodă de antrenament pentru partidele din realitate, dar și invers. Majoritatea celor spuse despre tenis sunt valabile și pentru golf, box, baseball sau bowling. Mișcările cerute de aceste jocuri le imită pe cele din realitate și implicit același lucru se poate spune și despre febra musculară de a doua zi, mai enervantă chiar decât o mahmureală. Bowlingul oferă și el o experiență plăcută și singurele diferențe între Wii și realitate sunt greutatea bilei și elanul mai scurt. Aici secretul stă în sincronizarea cu Mii-ul tău și în a stăpâni cât mai bine efectul imprimat bilei din momentul lansării pe pistă. Bowlingul, ca și golful de altfel, poate fi practicat de până la patru jucători folosind un singur Wiimote, fapt ce le oferă un avantaj la capitolul multiplayer față de box, tenis și baseball.

Partidele de golf folosesc și ele controller-ul intuitiv și până la partea de putting, unde execuția loviturilor presupune o mișcare mai

„rafinată”, nu te lovești de probleme, atâta timp cât arunci o privire la viteza și direcția vântului. Wiimote-ul ia rolul croșei, lovitura poate fi exersată înainte de a lovi mingea, iar puterea



Aproape strike



loviturii este dată de intensitatea cu care efectuăm mișcarea. O modalitate extrem de simplă de a aduce acest sport pretențios în camera noastră cu prețul a trei mingi de golf, pe care în realitate le-am fi pierdut prin geamuri și spectatori. Pun pariu că odată cu Wii-ul și viitoarele jocuri de golf, moda minigolf-urilor de birou își va găsi sfârșitul și locul îi va fi luat de ceva mult mai complex decât putting-uri simple de doi, trei metri. Am ajuns și la cele mai periculoase sporturi din această colecție. Boxul, periculos prin natura lui, își pierde din riscuri atâta timp cât loviturile adversarului se opresc în Mii-ul de pe ecran. Ideea este simplă și în acest caz. Folosind Wiimote-ul și nunchuk-ul atașat, pornim avalanșa de directe, croșee și uppercut-uri

până când adversarul este pus la podea. Dacă, în nesăbuința lui, se ridică, o luăm de la capăt și, aruncând lovituri la corp și la cap, îl trimitem la numărătoare pentru ultima oară. Nu trebuie să uităm nici de gardă, însă AI-ul nu lovește într-un ritm susținut oricum, deci cei axați mai mult pe ofensivă nu au de ce să-și facă probleme. Boxul primește totuși un minus pentru sincronizarea celor două controller-e, care lasă de dorit în special când încerci combinații mai rapide de lovituri sau schimbă

înălțimea acestora. Acesta chiar nu oferă o experiență prea diferită față de ceea ce am întâlnit pe eye-toy. Am încadrat și baseball-ul la sporturi periculoase,

dar nu pentru cunoscutele băți care animă aceste meciuri, ci pentru riscul de a lansa Wiimote-ul prin peisaj, eventual televizoare sau



Fără pantaloni în carouri nu are niciun farmec



După cum au promis

Plăcerea de a reuși un as, KO, eagle, four-bagger sau un „out of the park” este dată tocmai de felul în care se folosește Wiimote-ul și acuratețea cu care mișcările tale sunt interpretate. Să nu uităm că Wii Sports rămâne un tech demo al cărui rol este de a demonstra și de a ne obișnui cu modul de utilizare al acestei console, într-adevăr inedit și extrem de distractiv. Acesta este și motivul pentru care grafica și sunetul ne trimit cu gândul la vremuri de mult apuse, importanța lor având o pondere foarte mică în cazul de față. Totuși difuzorul amplasat în Wiimote

aduce încă o bilă albă consolei, iar sunetele din momentul loviturilor contribuie la similitudinile cu sportul practicat în realitate. Jocurile din Wii Sports pot fi jucate atât cu AI-ul, care se descurcă binișor, cât și în multiplayer, condiția fiind ca pentru tenis, box și baseball să avem cel puțin încă un Wiimote și un nunchuk, pe lângă setul disponibil în pachetul inițial.

Wii Sports a fost doar începutul. Un început distractiv, promițător și gratuit, care ne-a demonstrat că producătorii de jocuri sunt limitați doar de imaginația lor în ceea ce pot face. Dacă luăm în considerare și accesoriile aflate deja în producție pentru ultimul venit în noua generație, este lesne de anticipat că ne vom reîntâlni cu aceste cinci sporturi realizate individual și la alt nivel. Atunci să vezi condiție fizică.

■ Rzarectha



oameni. Poate nu credeți, dar asemenea evenimente au avut loc și, în bine-cunoscutul stil american, „victimele” i-au dat în judecată pe cei de la

Nintendo. Riscul este prezent atât când suntem la primire, cât și când încercăm să aruncăm mingea în moduri cât mai înșelătoare cu putință.

- Producător Nintendo
- Distribuitor Nintendo
- Ofertant TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- Calitate ★ ★ ★ ★

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games, tel. 021-345.55.05



Altă plasmă nu mai cumpărăm săptămâna asta

BEST OF HARDWARE '06



Sony DCR SR90 Camcorder Mai multă imagine, mult mai simplu de stocat

O nouă găselniță marca Sony și-a făcut de curând apariția pe piață. Despre celebrele lor camere video cu înregistrare pe bandă sau direct pe DVD am mai povestit. Noutatea la acest model de cameră video este hard diskul de 30 GB ce este folosit pentru stocarea informațiilor. La fel ca și în cazul înregistrării direct pe DVD, și această cameră cu HDD folosește compresia MPEG2 pentru a stoca informațiile. Având posibilitatea de a înregistra cu un bitrate variabil, se poate ajunge ca întreg HDD-ul să stocheze până la

21 de ore de film. Avantajul stocării pe acest tip de suport este comoditatea. Nu mai este cazul să vă faceți griji că ați rămas în pană de casete sau discuri. De asemenea, informația se transferă mult mai rapid pe un PC. Camera DCR SR90 a rămas fidelă lentilelor Carl Zeiss, iar în spatele lor se ascunde un senzor CCD de 3,3 megapixeli. Zoom-ul optic atinge valori maxime de 10x, în timp ce în modul Digital se poate ajunge și până la 120x. Înregistrarea se realizează în format widescreen 16:9 m, fapt avantajat și de ecranul său lat LCD hibrid de 2,7 inch.

► **Ofertant:** Flamingo Computers, ► **Telefon:** 021-08008-CallIPC(225572), ► **Preț:** 3.089 RON

BenQ MP610 Cinematograf acasă

Încep să apară modificări esențiale în această zonă a cinematografilei pentru acasă. Nu chiar acolo unde am dori noi, adică la prețuri, ci mai mult pe „ecran”. În cazul de față, putem vorbi despre o nouă tehnologie de administrare a culorilor sRGB, ce oferă o acuratețe și un contrast mult mai bun al imaginii. Un alt avantaj major al lui BenQ MP610 este silențiozitatea. Deși „lovește” cu 2000 de ANSI lumeni, nivelul zgomotului este foarte redus, aproape că nici nu își face simțită prezența în cameră. Durata de viață a lămpii este de aproximativ 4000 de ore în modul economic.

► **Ofertant:** Partenerii BenQ, ► **Telefon:** N/A, ► **Preț:** 2.462 RON



Logitech Harmony 555 Advanced Universal Remote Puteți să aveți totul la o simplă apăsare de buton

Aruncați o privire prin camera voastră și numărați câte telecomenzi vă ies la socoteală.



Dacă vă place să fiți înconjurați de multe chestii hi-tech, presupun că numărul telecomenzilor este destul de mare: televizorul, DVD playerul, video recorder-ul, sistemul audio, camera video, PC-ul și lista poate continua... de ce nu, chiar și jaluzelele sau lumina ambientală? Nu, nu glumesc, aceste lucruri chiar sunt posibile. Ei bine, doar cu Logitech Harmony 555 toate acestea pot fi controlate, configurate sau setate în ce moduri dorim. Este o telecomandă universală, care poate fi programată în funcție de ceea ce vrem să facem. În mod normal, pentru a viziona un film de pe DVD trebuie să apăsăm 5-6 butoane, de pe trei telecomenzi. Cu această telecomandă e suficient să apăsați unul singur și se aprinde televizorul, trece în modul video, pornesc DVD playerul și sistemul audio. Mai rămâne să apăsați „play” și să reglați volumul. Toate acestea dintr-un singur device. Programarea telecomenzii nu e foarte grea. Din moment ce ați conectat-o la PC prin USB, cu ajutorul unui program propriu se pot configura toți parametrii unei

anumite activități. Există o singură problemă. Pentru a vă configura aparate electronice la care nu aveți telecomanda nativă sau aceasta nu funcționează, trebuie să dispuneți de o conexiune la internet. Baza de date a celor de la Logitech este updat-ată încontinuu și cuprinde toate codurile de infraroșu pentru sute de mii de device-uri de la cele mai noi televizoare HDTV, până la unele modele de CD playere de acum 10 ani.

Telecomanda este foarte ergonomică și ușurică. Alegerea acțiunii pe care doriți să o execute se poate face de pe ecranul LCD al acesteia. Seara, când lumina este mai slabă, tastele telecomenzii sunt iluminate, astfel încât să poată fi ușor de găsit chiar și de cineva care nu a mai folosit-o.

Partea mai costisitoare a lui Logitech Harmony 555 sunt acumulatorii. Pentru a funcționa, telecomanda are nevoie de nu mai puțin de patru baterii/acumulatori de tip AAA.

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ► **Telefon:** 031-402.22.92, ► **Preț:** 120 EURO (fără TVA)

Logitech MX Revolution

Cel mai avansat mouse de pe planetă?

Din punct de vedere tehnologic... da, pare a fi unul dintre cele mai avansate dispozitive de acest gen din portofoliul celor de la Logitech. Odată cu împlinirea celor 25 de ani de existență a companiei, aceștia au dorit să sărbătorească evenimentul prin lansarea unor produse mai... deosebite, iar MX Revolution este unul dintre acestea. Cel mai interesant aspect al acestuia este controlul. MicroGear Precision Scroll Wheel este ingredientul secret care face

mult mai rapid lucrul cu acest mouse. În funcție de aplicația în care lucrăm, roțița magică permite sau nu o accelerare a efectului de scroll. De exemplu, când lucrăm cu un tabel Excel foarte mare, printr-o simplă rotire putem naviga prin acesta foarte rapid. În momentul în care trecem pe o pagină web, navigarea se face în stilul „rând cu rând”. Nici cealaltă roțiță din dreptul degetului mare nu trebuie ignorată. Cu ajutorul ei se poate naviga între aplicațiile deja deschise mult mai rapid și fără a mai fi nevoie să apăsăm la o combinație de taste.

Fiind un model wireless, în jocuri vă veți simți foarte „liber”. Senzorul laser din dotare crește considerabil precizia în mișcări,



iar datorită formei sale ergonomice se potrivește ca o mânășă în palmă.

Butonul touch to search este cu adevărat util celor care doresc să afle mai multe detalii despre un anumit cuvânt sau o frază. Tot ce aveți de făcut este să selectați cuvântul sau fraza care vă

interesează și prin apăsarea acestui buton, o nouă fereastră se va deschide oferindu-vă rezultatele obținute de motorul vostru preferat de căutare pe internet.

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ►
Telefon: 031-402.22.92,
► **Preț:** 90 EURO (fără TVA)

Hercules DJ Console MK2

Nu ignorați cererile pentru dedicații

Nu vi s-a întâmplat niciodată să treceți întâmplător pe lângă pupitrul DJ-ului, evident din clubul preferat, și să rămâneți pentru câteva secunde uimit de ceea ce știe acel om să facă cu doar câteva butoane? Nu este adevărat că ați fi dat orice să fiți preț de câteva secunde în locul lui? Ei bine, o puteți face. Cei de la Hercules ne oferă ediția a doua a unei console destinate acestui lucru. Ea conține aproape tot ceea ce folosește un DJ pe „sculele” lui de mii de euro. Deosebirea este că această consolă utilizează un PC pentru MP3-uri, pe când ceilalți folosesc CD-uri sau viniluri. Modul de lucru este identic. Se pot face scratch-uri, se poate modifica tempo-ul etc. Există o varietate de butoane, pentru cross fading, pentru volum, pentru play, pentru egalizare, pentru efecte, pentru



orice e nevoie ca să iasă un show pe cîste. Plaja de programe de gen cu care această consolă este compatibilă este destul de bogată, însă pe CD-ul ce însoțește MK2-ul se află o versiune dedicată a programului Virtual DJ. Conectica este și ea impresionantă. Conectându-se pe USB, consola funcționează ca o placă de sunet cu ieșiri pe patru canale, o intrare pentru microfon. De asemenea, mai dispune de un conector pentru căști, ca să ascultați o altă melodie decât cea care este deja „on air”.

► **Ofertant:** Ubi Soft România, ►
Telefon: 021.569.06.00,
► **Preț:** 165 EURO (fără TVA)

Leadtek WinFast TV USB II Deluxe

Un model nou, pentru o televiziune nouă

Noutățile dau târcoale în această perioadă și la capitolul televiziune. De această dată compania Leadtek ne oferă un produs mai deosebit atât prin performanță, cât și prin design. Modelul WinFast TV USB II Deluxe este un TV tuner extern conectabil la orice tip de PC sau notebook doar prin intermediul unui cablu USB. Grație conexiunii de care dispune, avem posibilitatea de a vizualiza și înregistra semnal audio/video de pe orice sursă: TV, cameră video, video player etc. Spun orice sursă deoarece acest tuner știe să „decodeze” toate formatele standard de transmisie a semnalelor audio/video cum ar fi NTSC, PAL sau SECAM. Pe de altă parte, chiar și cei mai mari fani ai DJ-ilor de radio pot să rămână alături grație modului FM inclus.



Cu ajutorul acestuia, avem posibilitatea de a ne asculta postul de radio favorit fără nicio problemă.

Controlul programelor sau al altor funcții se poate face fie de pe calculator mulțumită unui software foarte intuitiv și ușor de folosit, fie prin intermediul unei telecomenzi.

Toate bune și frumoase, însă dacă vă bate gândul să utilizați un tuner TV extern, asigurați-vă că PC-ul vostru are suficiente resurse pentru el, adică memorie și un procesor mai sprinteneș.

► **Ofertant:** Skin Media, ► **Telefon:** 021-316.82.00, ► **Preț:** 330 RON (cu TVA)

Genius Look 312P

Cu animălușul la spionat

O idee excelentă mi se pare cea pe care cei de la Genius au și pus-o în practică. O cameră web camuflată într-un ursuleț de pluș inofensiv. Adevărul este că sub această formă este destul de greu de bănuțit ce anume se ascunde în „năsucul” acestei jucării. Secretul? Un mic senzor CMOS, ce poate oferi o imagine color la o rezoluție maximă de 640 x 480 dpi. Surpriza nu se oprește aici. Acest ursuleț ce poate fi așezat în diferite

poziții are în dotare și un microfon cu care captează aproape tot ce se aude pe o rază de câțiva metri. Conectarea ursulețului se face la portul USB și este compatibil cu o grămadă de aplicații ce au de-a face cu partea de audio/video.

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers, ►
Telefon: 031-402.22.92, ► **Preț:** 108 RON



Nintendo Wii

Nu te mai sature de joacă

Nici nu am pășit bine în acest an că surprizele plăcute se țin lanț. De această dată, cei de la Nintendo chiar au reușit să ne lase fără răsuflare cu cea de-a cincea video consolă din portofoliul lor. Fiind forțat de împrejurări, dar mai ales de concurența acerbă ce se întrezărea la orizont, Nintendo a trebuit să facă mult mai mult decât o versiune îmbunătățită de GameCube. Așadar, odată cu primul anunț în cadrul E3 din anul 2004, Nintendo a pus bazele unei noi console revoluționare, cu un concept complet nou, cu un sistem de control wireless și o detecție a mișcărilor în toate cele trei dimensiuni. Atunci părea un vis extraordinar de frumos, însă astăzi acel vis a devenit realitate.

La prima vedere, nu mi-a venit să cred ce dimensiuni are. Aveam impresia că este mult mai mare, mai masivă. Dimpotrivă, este puțin mai mare decât o unitate optică internă, cântărește puțin peste un kilogram, poate fi montată atât în poziție verticală, cât și orizontală. Construcția consolei este foarte elegantă și compactă. În partea din față, se află o fantă prin care se introduc discurile, neexistând acel platan în care se așază discurile ca în cazul unităților optice clasice. În imediata vecinătate, ușor mascat, există și un slot pentru carduri SD. Acesta poate fi folosit atât pentru stocarea salvărilor din jocuri, cât și a unor fotografii ce pot fi vizualizate ulterior prin intermediul consolei. Oricum, prezența lui nu este neapărat obligatorie. Dacă vă limitați doar la save-uri de jocuri și alte chestii mărunte, puteți apela cu încredere la cei 512 MB de memorie internă, deoarece ar fi păcat să stea nefolosiți.

În partea din spate, în afară de conectorii obligatorii pentru alimentare, ieșiri video etc., există și două porturi USB în care se pot conecta diverse alte accesorii. Conectarea la internet sau, mai exact, la WiiConnect24, locul de întâlnire al jucătorilor de Wii, se face prin intermediul unui modul wireless Wi-Fi inclus în consolă. Cine nu are încă acasă un router cu wireless poate să apeleze la o placă de rețea pe fir ce se poate conecta la unul din porturile USB ale consolei. Oricum ar fi, e bine să fii online cu această consolă. În acest



fel, ai acces rapid la tot felul de update-uri, poți comunica cu alți jucători, poți intra în contact cu foarte multe informații din diverse domenii.

Eu nu mă simt foarte afectat, dar am observat frustrarea unor colegi vizavi de posibilitățile incredibil de limitate în ceea ce privește redarea DVD-urilor cu filme sau a CD-urilor audio. Din moment ce această mică facilități a fost disponibilă la toate consolele de generație mai nouă, ce-i drept ne-am fi așteptat să putem face asta și pe un Wii. Din păcate, vânătoarea de costuri extra i-a pus pe cei de la Nintendo în situația de a renunța complet la această „opțiune” și de a lăsa doritorii cu ochii în soare. Eu cred că în felul acesta și unitatea optică din interiorul consolei răsuflă ușurată că nu e nevoită să citească tot felul de discuri cu performanțe... îndoielnice.

Uhhh, controller-ul, piesa de rezistență din tot acest sistem. Cu designul său revoluționar, dotat cu tot felul de senzori de mișcare, controller-ul Wii te lasă cu gura căscată. Este elementul care te introduce, fără să îți dai seama, în acțiunea jocurilor. Practic, indiferent cât de banal ar fi jocul pe care îl rulezi, participi 100% trup și suflet. Fazele clasice, în care voi și eventualii prieteni stați tolăniți pe o canapea cu orele, dați numai din degetele și spuneți că sunteți cei mai tari, s-au cam terminat. După cum spuneam, chiar și la cel mai simplu simulator voi trebuie să faceți efectiv mișcările fizice necesare pentru a putea continua. Dacă, de exemplu, jucați golf sau popice și nu realizați exact mișcarea din cot continuată din încheietura mâinii, nu veți nimeri niciodată biete popice. Sunt tare

curios câți vor mai fi în stare să joace cu orele nu știu ce joc adventure, unde trebuie să dai cu sabia în stânga și-n dreapta în diverși monștri și inamici. În orice caz, febra musculară merită, pentru că în acest fel tot noi vom avea de câștigat.

În orice caz, e bine de știut că Nintendo Wii

este livrat cu un singur astfel de controller, iar dacă doriți să jucați unele titluri în multiplayer, cu alți colegi, e bine să mai achiziționați cel puțin un controller. Merită. Și, nu în ultimul rând, nu uitați de un set suplimentar de acumulatori. Cei incluși au tendința de a se



consuma destul de rapid. De asemenea, la achiziționare consola este însoțită și de un disc cu jocuri sportive, care vor scoate foarte clar în evidență avantajele pe care le poate oferi.

Pregătindu-mă să trag o concluzie, mă gândeam că totuși performanțele grafice pe care le oferă nu sunt suficiente pentru a vă impresiona, conform specificațiilor, dar este o consolă mai puternică decât predecesora GameCube. Evident, nu poate fi vorba de imagini high definition, cum se vehiculează la noile modele ale concurenței, și nici sunetul nu este redat pe nenumărate canale. Bineînțeles, toți ne-o dorim pe cea mai cea, însă prețul clar vă va pune pe gânduri, deoarece e pe măsură.

- **Ofertant:** TNT Games,
- **Telefon:** 031-330.17.19,
- **Preț:** 315 EURO (fără TVA)



Genius Luxmate 810 Media Cruiser Telecomandă universală

Deși pare a fi o tastatură, vă rog să nu o priviți din acest unghi, considerați-o ca fiind o telecomandă puțin mai mare. La urma urmei, pentru aceasta a fost gândită. Mă rog, ideea originală a fost a acelora care printre altele fac și sisteme de operare, însă nu asta e important, ceea ce ne interesează pe noi este să ne facem treaba cât mai comod și, dacă se poate, la un preț cât mai avantajos. Ei bine, cei de la Genius au reușit din acest punct de vedere. Această „telecomandă” poate fi extrem de utilă atunci când folosiți propriul PC și pe post de DVD player, televizor sau album foto. Cu ajutorul ei veți avea control absolut asupra întregii acțiuni, ea jucând rolul și de tastatură și de mouse. Așadar, foarte comod din fotoliul preferat, putem face PC-ul să execute exact ceea ce ne dorim, fără a mai fi nevoiți să ne ridicăm de fiecare dată pentru a schimba sau a adăuga alte opțiuni. Raza de acoperire este de circa 10 metri. După cum probabil v-ați dat seama, cel mai bine se înțelege cu un Windows XP ediția Media Center, însă chiar și cu un XP simplu puteți face o treabă grozavă.



► Ofertant: Ultra PRO Computers, ► Telefon: 031-402.22.92,
► Preț: 55 USD (fără TVA)

ViewSonic VX1945wm Monitor full multimedia

Ingeniozitatea unor anumiți indivizi nu are limite. Cu adevărat interesant este faptul că destul de multe dintre aceste idei nu rămân doar în stadiul de proiect, ci sunt puse în practică. De exemplu, cei de la ViewSonic au găsit o modalitate prin care posesorii de iPod-uri pot



să și le conecteze la PC într-un mod mult mai elegant. De obicei, deținătorii unor astfel de playere MP3 folosesc diverse cabluri USB sau anumite dispozitive pentru a facilita astfel transferul de date între player și PC. Cei foarte meticuloși și foarte ordonați, care își fac curat pe birou de nenumărate ori pe zi, pot își permite să-și țină iPod-ul așa, la „întâmplare”, însă pentru noi ceilalți, care obișnuim să ne căutăm dimineața mouse-ul printre maldărele de foi, reviste, cutii vechi de pizza și zeci de peturi și doze de la băuturile energizante, un astfel de tratament pentru bietul player ar fi dezastruos. Așadar, docking station-ul inclus în baza acestui monitor poate salva o grămadă de vieți. Avantajele pe care le conferă sunt nenumărate, ca să nu mai punem la socoteală faptul că în timp ce iPod-ul stă cuminte la locul său, poate să redea și puțină muzică, poate să-și reîncarce nițel acumulatorul și este ferit de pericole. Tot la baza acestui monitor mai întâlnim și un card reader 8 in 1, un microfon, un conector audio pentru o pereche de căști și chiar un port USB. Cam așa ar sta treaba cu baza. Monitorul în sine este un model wide, foarte reușit, cu o diagonală de 19 țoli și o rezoluție nativă de 1440 cu 900 pixeli. Cum un astfel de monitor multimedia nu putea să rămână de capul lui, producătorii i-au oferit „porții” tehnologice serioase ce-i permit să atingă un timp de răspuns de 5 ms, o rată a contrastului de 700:1 și unghiuri de vizibilitate de 160 de grade atât vertical, cât și orizontal.

► Ofertant: Elsaco Electronic, ► Telefon: 021-327.72.44, ► Preț: 343 EURO (fără TVA)

Canon Selphy CP400 Propriul studio foto

Nu strică niciodată să ai printr-un colțișor de cameră o astfel de imprimantă. Se întrezărește vreun eveniment, pui mâna pe cameră, ai pozat ceea ce era mai interesant și în câteva secunde poți să ai respectiva fotografie și pe hârtie. În felul acesta poți lua și câteva autografe direct de la cei implicați. Canon Selphy CP400 este atât de mică încât cântărește puțin peste 800 de grame. Grație software-ului inclus, se pot imprima fotografiile pe hârtie de dimensiuni diferite, de la clasicele 4x6 sau 4x8 la cele de tip pașaport sau altele definite de utilizator. Fiind un model de imprimantă PictBridge, nu este necesară existența unui PC, fotografiile putând fi imprimate direct din memoria camerei foto. Imprimarea se face la o calitate deosebită, având o rezoluție de 300 x 300 dpi.

► Ofertant: Ultra PRO Computers, ► Telefon: 031-402.22.92, ► Preț: n/a





Storage for the masses



Capacitatea de stocare a propriului PC nu va fi niciodată atât de mare pe cât ne-am dori. Unul din motivele acestei nesaturări este și creșterea foarte accelerată a numărului de conexiuni de tip broadband la internet. Din această cauză suntem nevoiți să lucrăm cu cantități și mai mari de date și informații. O bună parte dintre aceste date ne pot fi vitale, așadar nu trebuie să scăpăm din vedere și soluțiile de back-up, care la rândul lor au nevoie de spațiu de stocare.

Cum mare parte din această informație cu care lucrăm tranzitează mai rapid sau mai puțin rapid calculatoarele noastre, trebuie să ne punem la punct și un sistem de lucru cu care să putem transfera aceste enorme cantități de date, dintr-un loc într-altul. Cunoșc procedura cu DVD-uri reinscriptibile, însă este destul de lentă și te limitezi la cei 4 GB. Pentru copiiile de siguranță, e oarecum OK, pentru că acestea nu se accesează zilnic, însă când este vorba de conținut multimedial pe care îl urmărești o dată sau de două ori, după care treci la o nouă șarjă, există și soluții mai bune. Hard diskurile externe sunt soluția. Cine a mai umblat cu așa ceva îmi poate da dreptate, cine nu a avut de-a face cu ele e timpul să ciulească urechea. De cele mai multe ori, aceste dispozitive de stocare externe folosesc o interfață USB sau FireWire. Știu că există mici diferențe de performanță între cele două, însă modul în care sunt implementate le aduce de cele mai multe ori pe picior de egalitate. Hard diskurile externe au la bază aceleași HDD-uri „interne” SATA sau PATA de 2,5 sau 3,5 țoli, sunt conectate la o componentă electronică ce facilitează interfațarea lor către portul USB sau FireWire și, nu în ultimul rând, totul este învelit frumos într-o carcasă mai mult sau mai puțin rezistentă la șocuri. De aici apar și diferențele, însă cea mai problematică situație se întâlnește la controller-ul USB, responsabil pentru scăderea vitezei de transfer din cauza modului în care este proiectat. La transferul câtorva GB de date, acest lucru devine cel mai vizibil, indiferent cât de rapid ar fi modelul de HDD ce se află în spatele acestui controller. Totuși, avantajul oferit de aceste soluții este mare. Gândiți-vă că sunteți în lucru la câteva proiecte, însă PC-ul pe care îl folosiți este „călărit” și de alte persoane. Oricând, aceste date confidențiale pot fi modificate de către acestea, cu sau fără voie, dacă sunt stocate pe HDD-ul sistemului. În ceea ce privește

portabilitatea, aceste HDD-uri externe sunt împărțite în mai multe categorii, în funcție de tipul de HDD inclus, adică de dimensiunile lui. Alt aspect al problemei este legat de alimentarea cu energie electrică. De cele mai multe ori, modelele externe de 3,5” sunt alimentate prin intermediul unui adaptor direct la rețeaua de 220V, însă cele de 2,5” sunt puțin mai speciale. Există foarte puține modele ce au nevoie de alimentare separată externă, însă majoritatea beneficiază din plin de bunătatea portului USB și îl „storc” de cei 5 volți pe care îi pune la dispoziție. Există însă și modele mai „nesătute” care folosesc și un al doilea port USB pentru a-și satisface setea de curent electric.

Testarea s-a făcut în condiții de securitate maximă, pe o platformă bazată pe procesorul AMD X2 4600+, o placă de bază MSI K8N Diamond Plus. Sistemul de operare și programele de teste au fost susținute de un HDD intern WD Raptor de 36 GB ce a pus la bătaie 10.000 de rotații. Testele au fost împărțite în două categorii, iar cele sintetice ce au ținut de citire, scriere, burst rate etc. au fost realizate cu ajutorul utilitarului HDTach 3.0.1. În ceea ce privește testele intitulate real-life s-a apelat la două fișiere de 700 MB, respectiv 2 GB. Aceste fișiere au fost citite și scrise pe HDD-urile externe în cauză, toată această procedură fiind cronometrată. Pentru a simula și o situație de copiere multiplă (multitasking), s-a urmat procedura de copiere a fișierului de 2 GB, iar în momentul în care acesta a ajuns la valoarea de 10% s-a executat și copierea în același timp și a celui de-al doilea fișier de 700 MB. În această situație, s-a cronometrat și punctat doar durata necesară copierii celui de-al doilea fișier.

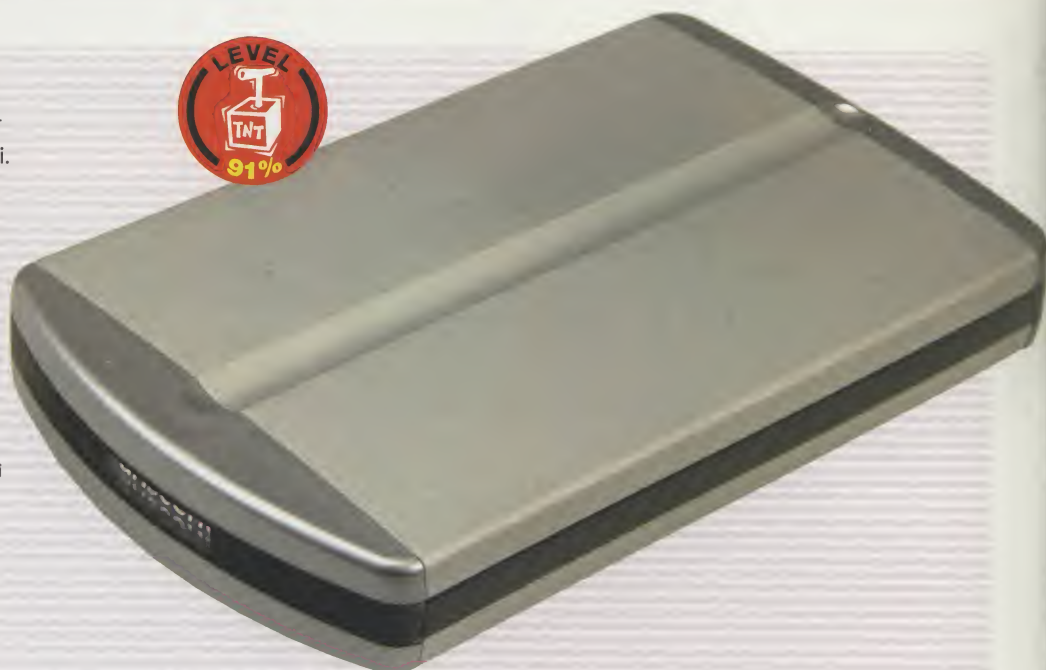
■ Bogdan S

#1 Transcend STOREJET 30

Pe cât de mic e, pe atât de rapid „servește” cererile. Deși pune la bătaie doar 80 GB, acest HDD de 2,5 Țoli are nevoie doar de un port USB 2.0 pentru a-și arăta mușchii. Transcend StoreJet 30 dispune de propriul său cablu USB astfel că pentru conectarea lui la PC nu este necesar un spațiu „extra” în jurul portului USB din PC.

Specificații:

Capacitate: 80 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 27 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 28 MB/s
Nota LEVEL: 91,03, Ofertant: Maguay Impex, Preț: 473 Lei



#2 Freecom Tough Drive Pro



Specificații:

Capacitate: 120 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 27,8 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 26,9 MB/s
Nota LEVEL: 88,77, Ofertant: Scop Computers, Preț: 765 Lei

#3 SimpleTech External Storage Portable



Specificații:

Capacitate: 100 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 27 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 23,7 MB/s
Nota LEVEL: 88,73, Ofertant: Partenerii Genesys, Preț: 662 Lei

#4 Woxter i-Cube 25 OTB

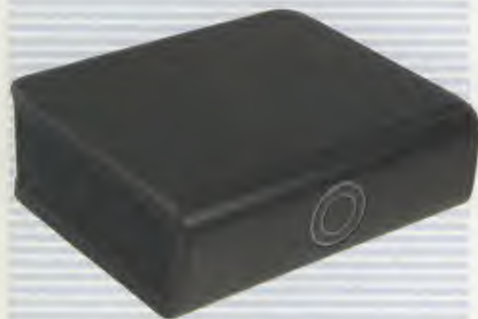


Specificații:

Capacitate: 80 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 26,1 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 23,2 MB/s
Nota LEVEL: 85,92, Ofertant: Woxter Romania, Preț: 445 Lei

LOC	1	2	3	4
Model	Transcend STOREJET 30	Freecom Tough Drive Pro	SimpleTech External Storage Portable	Woxter i-Cube 25 OTB
Ofertant	Maguay Impex	Scop Computers	Partenerii Genesys	Woxter Romania
Preț estimat (Lei)	473	765	662	445
CARACTERISTICI				
Capacitate declarată [GB]	80	120	100	80
Interfață	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Capacitate Windows [GB]	74.5	111	93	74
Buffer [MB]	8	8	2	8
REZULTATE TESTE SINTETICE				
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	27.0	27.8	27.0	26.1
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	28.0	26.9	23.7	23.2
Rata burst HD Tach [MB/s]	35.0	35.0	32.9	31.8
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	17.8	20.9	17.8	17.4
Utilizarea procesorului HD Tach [%]	5	7	2	5
REZULTATE TESTE REAL-LIFE				
Test scriere fișiere mixte [s]	196	212	237	198
Test citire fișiere mixte [s]	162	155	160	160
Test scriere fișier mare [s]	72	84	90	88
Test citire fișier mare [s]	66	67	69	74
Multitasking (Hdd -> Hdd extern) [s]	72	79	109	91
Multitasking (Hdd extern -> Hdd) [s]	163	140	51	90
NOTE				
Note teste sintetice	92.40	88.57	94.35	86.89
Note teste real-life	92.26	88.09	87.65	86.95
Notă performanță	92.29	88.19	88.99	86.94
Notă capacitate	67.11	100.00	83.78	66.66
Notă LEVEL	91.03	88.77	88.73	85.92

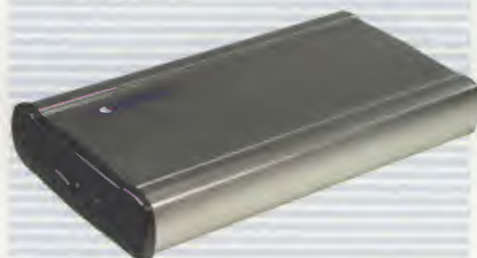
#1 Western Digital MyBook WDG1C4000



Specificații:

Capacitate: 400 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 34 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 31,8 MB/s
Nota LEVEL: 94,92, Ofertant: Flamingo Computers,
Preț: 999 Lei

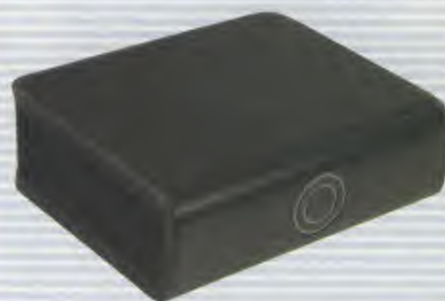
#2 Elsaco Mobile 300



Specificații:

Capacitate: 300 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 34,9 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 17,1 MB/s
Nota LEVEL: 90,75, Ofertant: Elsaco Electronic, Preț: 600 Lei

#3 Western Digital MyBook WDG1C2500



Specificații:

Capacitate: 250 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 33,8 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 31,3 MB/s
Nota LEVEL: 89,55, Ofertant: Intend Computer / SigmaNET
Computers, Preț: 505 Lei

#4 Seagate ST3250601U2-RK



Specificații:

Capacitate: 250 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 34,7 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 34,8 MB/s
Nota LEVEL: 89,06, Ofertant: Intend Computer, Preț: 514 Lei

#5 Elsaco Mobile 320



Specificații:

Capacitate: 320 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 32,7 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 34,8 MB/s
Nota LEVEL: 82,78, Ofertant: Elsaco Electronic, Preț: 578 Lei

#6 Elsaco Mobile 80



Specificații:

Capacitate: 80 GB
Rata medie de transfer la citire HD Tach: 30,7 MB/s
Rata medie de transfer la scriere HD Tach: 34,7 MB/s
Nota LEVEL: 80,29, Ofertant: Elsaco Electronic, Preț: 351 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6
Model	Western Digital MyBook WDG1C4000	Elsaco Mobile 300	Western Digital MyBook WDG1C2500	Seagate ST3250601U2-RK	Elsaco Mobile 320	Elsaco Mobile 80
Ofertant	Flamingo Computers	Elsaco Electronic	Intend Computer / SigmaNET Computers	Intend Computer	Elsaco Electronic	Elsaco Electronic
Preț estimat [Lei]	999	600	505	514	578	351
CARACTERISTICI						
Capacitate declarată [GB]	400	300	250	250	320	80
Interfață	USB 2.0, FireWire	USB 2.0	USB 2.0, FireWire	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Capacitate Windows [GB]	372	279	232	232	298	76
Buffer [MB]	16	8	8	16	8	8
REZULTATE TESTE SINTETICE (USB / FIREWIRE)						
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	34 / 40	34,9	33,8 / 37,9	34,7	32,7	30,7
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	31,8 / 30,9	17,1	31,3 / 30,8	34,8	34,8	34,7
Rata burst HD Tach [MB/s]	35 / 41,4	35,2	35 / 41,3	35,1	35	35,1
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	14 / 12,9	16	13,7 / 13,5	16	13,7	13,6
Utilizarea procesorului HD Tach [%]	4 / 0	4	5 / 1	6	4	4
REZULTATE TESTE REAL-LIFE (USB / FIREWIRE)						
Test scriere fișiere mixte [s]	156 / 160	152	166 / 163	150	173	159
Test citire fișiere mixte [s]	156 / 132	150	157 / 138	155	159	172
Test scriere fișier mare [s]	69 / 69	63	68 / 71	64	70	67
Test citire fișier mare [s]	68 / 56	63	67 / 57	66	67	77
Multitasking (Hdd -> Hdd extern) [s]	51 / 50	48,8	50,6 / 50	48,7	70	50
Multitasking (Hdd extern -> Hdd) [s]	59,3 / 53	38,4	80 / 48	54,3	70	78
NOTE (USB / FIREWIRE)						
Note teste sintetice	89,03 / 97,31	77,52	88,79 / 84,24	89,31	90,2	88,29
Note teste real-life	86,91 / 94	95,09	84,56 / 92,67	90,76	81,1	82,23
Notă performanță	87,33 / 94,66	91,58	85,4 / 90,98	90,47	82,92	83,44
Notă capacitate	100,00	75,00	62,36	62,36	80,10	20,43
Notă LEVEL	94.92	90.75	89.55	89.06	82.78	80.29



Nokia 6290

Pentru că au pășit în noul an cu dreptul, cei de la Nokia au lansat pe piață un nou model de terminal mobil numai bun pentru cei care vor să fie în permanență în strânsă legătură cu partenerii sau cu cei dragi. Nokia 6290 este un telefon cu funcții 3G, însă cu un preț foarte mult redus. Întreaga platformă se bazează pe sistemul de operare Symbian 9.2 care, prin flexibilitatea lui, pune la dispoziția utilizatorului o sumedenie de funcții și aplicații numai bune în lucrul de zi cu zi. Telefonul dispune de o cameră foto de 2 megapixeli cu posibilitatea de a realiza un zoom digital de 4X și de încă un senzor video de tip CIF+ ce se utilizează cu precădere în timpul apelurilor video. Nokia 6290 are o memorie internă de 50 MB, fiind extrem de ușor upgradabilă cu ajutorul unor carduri de memorie de tip microSD. Posibilitățile de conectare cu alte device-uri externe sunt nenumărate grație suportului pentru porturile infraroșu, Bluetooth, USB, GPRS sau EDGE. Din punct de vedere al paletelor coloristice sub care acest telefon va fi disponibil pe piață, se comercializează doar în două variante, negru și albastru deschis.

Specificații Nokia 6290

Rețele:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Bluetooth, USB 2.0, Infraroșu
Dimensiuni:	94 x 50 x 21 mm
Greutate:	115 g
Display1:	TFT – 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Display2:	TFT – 256.000 culori, 128 x 160 pixeli
Cameră foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, M4A, eACC+
Support Java:	DA
Radio FM inclus:	DA
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 950 mAh
Stand-by:	până la 264 de ore
Talk time:	maximum 3 ore 30 minute

Motorola ROKR E6

Motorola ROKR E6 chiar este un telefon mobil deși nu prea seamănă cu unul. Mai mult, dispune de nenumărate facilități ce fac din el o adevărată bijuterie



tehnologică. Grație ecranului său imens de tip touchscreen, putem accesa mult mai ușor opțiunile și funcțiile ce ne sunt puse la dispoziție. Fanii Linux vor fi foarte încântați, deoarece și acest

telefon se bazează pe un astfel de sistem de operare. Memoria internă disponibilă utilizatorului nu depășește 8 MB, însă ea poate fi extinsă cu un card de memorie de tip SD până la maximum 2 GB. Datorită ecranului său imens și celor câteva butoane de pe front panel, poate fi utilizat foarte elegant și pe post de MP3 player. Cei care vor mai mult pot recurge la scannerul inclus de coduri de bare, la scannerul de cărți de vizită sau pot deschide și edita documente de tip Word, Excel sau PDF. Pentru fotografii se pune la bătaie un senzor de 2 MP, cu posibilitatea realizării de fotografii la rezoluție maximă de 1600 x 1200 pixeli.

Dimensiuni: 111 x 52 x 15mm

Greutate: 121 g

Display: TFT – touchscreen - 256.000 culori, 240 x 320 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh

Stand-by: până la 235 de ore

Talk time: maximum 7 ore

Sony Ericsson Z310i

În categoria telefoanelor de tip clamshell, cei de la Sony Ericsson mai adaugă la acest început de an încă un model. Este vorba de Z310i, care se comercializează într-o paletă coloristică nu foarte bogată, dar foarte aprinsă, ce atrage mult mai ușor atenția. Z310i dispune de un sistem de iluminare foarte ingenios ce se remarcă în momentul în care sunteți apelat. Asemănător altor telefoane ce permit setarea ringtone-ului în funcție de persoana care vă apelează, acest telefon a dus lucrurile mai departe, permițând chiar alegerea unei anumite nuanțe a luminii, în funcție de apelant.



Dimensiuni: 87 x 46 x 25 mm

Greutate: 90 g

Display1: STN – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli

Display2: monocrom, 96 x 64 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 780 mAh

Stand-by: până la 300 de ore

Talk time: maximum 7 ore

best
distribution

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Care va fi prețul pe Gameshop.ro pentru expansion-ul lui World of Warcraft, The Burning Crusade?

- a. 191,9 RON
b. 919,1 RON
c. 119,9 RON



Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din secțiunea de Online a acestui număr al revistei.

Nume, prenume

Str.

Localitate

Telefon

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Cod

Județ

e-mail

Câștigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman 10TH Anniversary a fost câștigat de Boboc Ionuț din Buzău.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile au fost câștigate de către următorii participanți: Jercan Cristian-Andrei din București, Capotescu Fănel din Timișoara, Lung Natalia din Oradea, Dobra Mihai-Sorin din Aiud, Traja Gabriel Valeriu din Timișoara, Pop Marin Andrei din Cluj Napoca, Rippel Laurence din Timișoara, Bădescu Flavius Bogdan din Timișoara, Bereș Ovidiu din Târgu Mureș, Butoiu Edward Cristi din Breaza, Ioniță Robert George din Vălenii de Munte, Stoica Ioan Sebastian din Arad, Ciutacu Mark din Aleșd, Matei Adrian Iulian din Drăgășani, Câmpian Marioara din Zlatna, Stătescu Dragoș din Galați, Lichiardopol Aurelian din Galați, Ușca Cristian Lazăr din Arad, Toma Bogdan din Drobeta Turnu Severin și Bădără Iulian din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Need for Speed: Carbon a fost câștigat de către Bușu Adrian din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Nisipașu Cătălin din Calafat a câștigat un Hercules XPS 200 Clasic V2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Miami Vice: Lupu Liliana din Brașov, Voda Dragoș din Boldești Scăieni, Gomoescu Alexandru din Buzău, Duculescu Mihail Marius din Cimpulung Muscel și Osar Bogdan Emil din Cucerdea.

La concursul LEVEL împreună cu **Star Print**, Olariu Daniel din Brașov a câștigat un USB Stick Splinter Cell, iar următorii participanți câte un set CD Wallet+Tricou+Șapcă Traxdata: Popa Ioan Florin din Arad, Pană Ionela-Mihaela din Alba Iulia și Marton Tiberius din Deta.

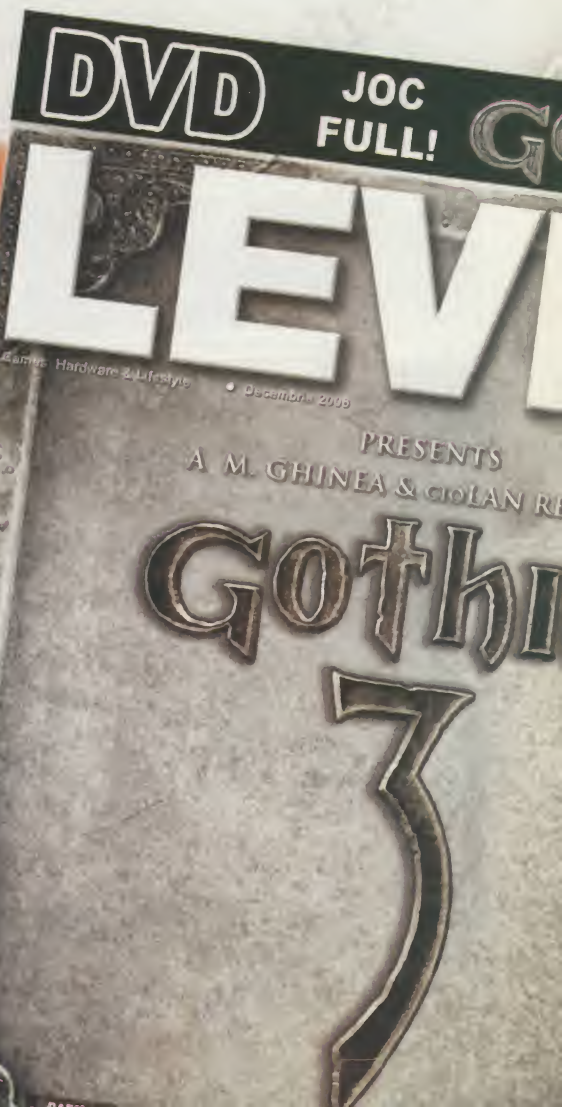
Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2007.

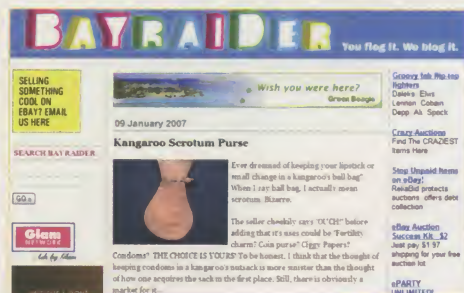
12



Bayraider.tv

Probabil că și voi ați primit o mulțime de link-uri spre e-bay, unde se vindeau tot felul de lucruri ciudate, gen locomotive, tancuri etc. Ei bine, acest site le adună pe toate la un loc, și le adună bine. Spre exemplu, acum, pe pagina principală avem o geantă făcută din scrot de cangur...

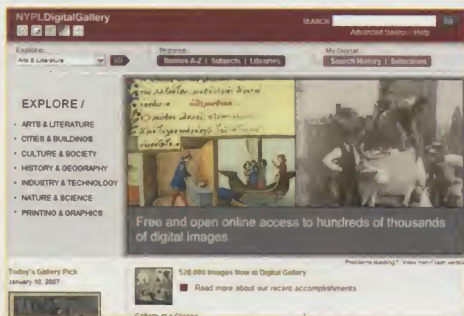
wirelessdigest.typepad.com/bayraider/



New York Public Library Digital Gallery

De data aceasta este vorba de un site mai serios care cuprinde o incredibilă colecție de imagini digitale de artă, de exemplu desene, picturi, manuscrise, fotografii, postere, cărți ilustrate etc. Toate sunt explicate, analizate și datate. Scopul declarat al acestui proiect este de a aduna la un loc întregul bagaj artistic al umanității... și deocamdată este pe drumul cel bun.

digitalgallery.nypl.org



Orisinal.com

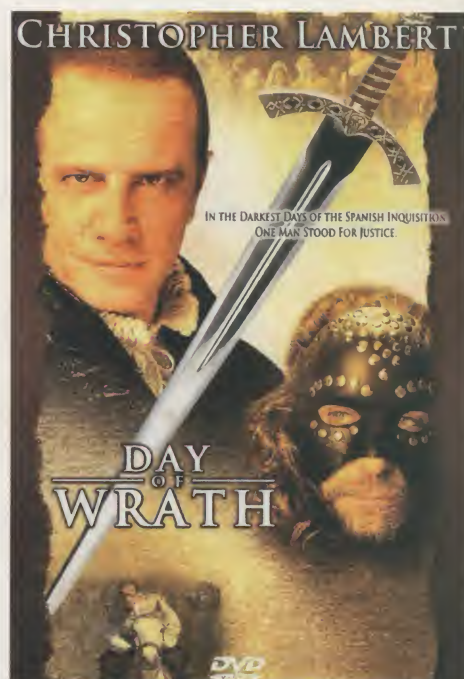
Probabil unul dintre site-urile cu cele mai populare jocuri Flash pentru plictisiții de la locurile de muncă din România de azi. Cred că cel puțin o lună veți fi ocupați între pauze. Site-ul cuprinde patru tipuri de jocuri în Flash. Happy Alt-Tab-ing!

www.orisinal.com



Day of Wrath

Deși nu a fost foarte bine primit de către critici, Day of Wrath este unul dintre cele mai interesante filme de anul trecut. Avându-l în rolul principal pe cunoscutul nemuritor din Highlander, Christopher Lambert, filmul încearcă să illustreze destul de obiectiv un aspect mai puțin cunoscut al Inchiziției spaniole. Acțiunea se desfășoară prin secolul al XVI-lea și are ca subiect problema evreilor din Spania în perioada de vârf a Inchiziției. Ruy de Mendoza (Christopher Lambert), șeful poliției locale dintr-un oraș spaniol, se confruntă cu o serie de crime ale căror urme sunt șterse atât fizic, cât și din mințile apropiatilor victimelor. Dat fiind faptul că în acea perioadă separația puterilor în stat era doar o idee, Ruy se vede obligat să treacă peste piedicile impuse de șeful bisericii locale și de inchișitor, Părintele Manuel, pentru a da de urmele criminalilor. Pe parcurs descoperă un complot ascuns din care făcea chiar și el parte, îndreptat împotriva evreilor care-și schimbaseră numele și arborele genealogic



persecuție intra-etnică. Este foarte interesant modul cum evoluează filmul, cum încet, încet te simți purtat printr-un întreg bagaj de sentimente, de la dezgust și furie, prin milă și deznădejde și ulterior șoc și revoltă. Day of Wrath este un film cu pretenții, care se adresează amatorilor nu de suspans, ci de realism și oroare. Îl recomand tuturor celor care sunt pasionați de istorie sau celor care vor să vadă lucrurile și din altă perspectivă, mai realistă, mai umană.

■ Locke



pentru a scăpa de persecuției și a nu fi nevoiți să-și ia lumea în cap. Interesant este că acel complot este tot opera evreilor, un fel de





The Departed

Nu sunt multe filme cu un line-up atât de impresionant precum The Departed. Sub mâna lui Martin Scorsese au lucrat Jack Nicholson, Matt Damon, Mark Wahlberg, Leonardo DiCaprio, Alec Baldwin și Martin Sheen. Nume mari care au în spate, aproape toate, și actori talentați. Totuși, ar mai fi mers Edward Norton într-un rol negativ, dacă tot e să o facem lată. Dar să revenim la film, la urma urmei rezultatul final contează. Prea multe nu pot să vă spun, cu spoiler-ul pândind să fac un pas greșit. Pe scurt, The Departed prezintă povestea a doi pioni de șah, infiltrați și izolați între piesele adversarului. Taberele sunt poliția și mafia din Boston, Massachusetts, care de o bucată de vreme încearcă să scape una de alta. Ca în orice scenariu, vine și punctul culminant, în care soarta partidei va fi decisă de tabăra care își va păstra pionul în joc. Filmul ne oferă și partea de acțiune și suspans, însă lucrurile sunt conduse cu ajutorul scenariului pe care actorii îl pun cu succes în valoare. Finalul filmului împarte însă lumea în două tabere. Pentru un film cu o

asemenea distribuție și cu un regizor de renume nu există cale de mijloc. Este ori excelent ori incredibil de stupid. Eu am văzut în The Departed un film excelent și mi-a prins chiar bine după dezamăgirea provocată de Happy Feet. Mda, am sperat. Filmul are pe fundal melodii interpretate de The Rolling Stones, John Lennon, Patsy Cline sau Nasir „Nas” Jones și, dacă nu l-ați vizionat până acum, vă recomand să vă grăbiți. Filmul a debutat pe primul loc în box-office-ul american și până la jumătatea lunii decembrie a avut încasări de aproape 220 milioane de dolari, transformându-l în cel mai profitabil film din cariera lui Martin Scorsese, regizorul care a colaborat în opt filme cu De Niro și nu a câștigat încă nici un Oscar.

■ Rzarectha



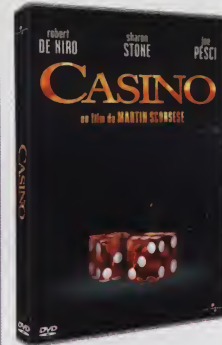
World Trade Center

An: 2006
Regia: Oliver Stone
Gen: Dramă, Istoric
Distribuție: Nicolas Cage, Michael Pena, Maggie Gyllenhaal, Maria Bello, Stephen Dorff
Support: DVD
Un produs: PARAMOUNT PICTURES



Casino

An: 1995
Regia: Martin Scorsese
Gen: Dramă, Crimă
Distribuție: Robert De Niro, Sharon Stone, Joe Pesci, James Woods, Don Rickles, Alan King
Support: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



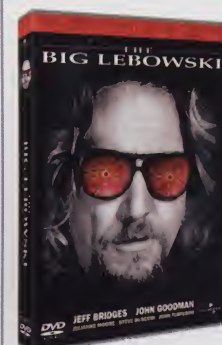
Meet Joe Black Întâlnire cu Joe Black

An: 1998
Regia: Martin Brest
Gen: Dramă, Romantic, Mister
Distribuție: Brad Pitt, Anthony Hopkins, Claire Forlani, Jake Weber, Marcia Gay Harden
Support: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



The Big Lebowski Marele Lebowski

An: 1998
Regia: Joel Coen
Gen: Comedie, Crimă, Mister
Distribuție voci: Jeff Bridges, John Goodman, Julianne Moore, Steve Buscemi, David Huddleston, Philip Seymour Hoffman, Peter Stormare
Support: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



8 Mile

An: 2002
Regia: Curtis Hanson
Gen: Dramă, Crimă
Distribuție: Eminem, Kim Basinger, Brittany Murphy, Mekhi Phifer, Evan Jones
Support: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



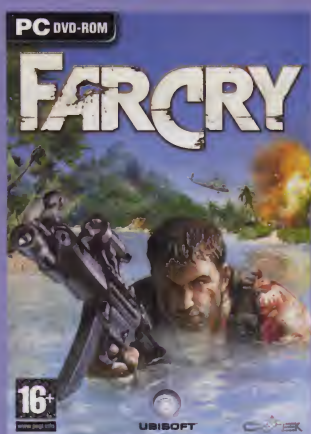
Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.

Telefon: 021-408.30.40



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc FarCry

Cine este producătorul jocului Rainbow Six: Vegas?

- a. Ubisoft România ☐
- b. Ubisoft Frankfurt ☐
- c. Ubisoft Montreal ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Rainbow Six: Vegas din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2007.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Thrustmaster T-Mini 2-in-1 Rumble Force Gamepad

Pentru ce tip de consolă a fost gândit jocul Rayman Raving Rabbids?

- a. PlayStation 3 ☐
- b. Nintendo Wii ☐
- c. Xbox 360 ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

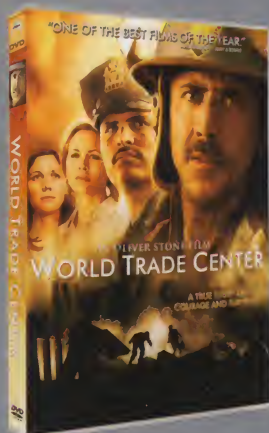
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Rayman Raving Rabbids din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2007.

EURO
ENTERTAINMENT
ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul World Trade Center

Cine este regizorul filmului Casino?

- a. Joel Coen ☐
- b. Martin Scorsese ☐
- c. Martin Brest ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2007.



Ți-am spus să fie la temperatura camerei?
Imagine trimisă de Cernatescu Andrei.



Obiectele din tribune se aruncă cu o precizie
tot mai mare.
Imagine primită de la Mitza Pârvu.



Imaginea asta spune multe.
Imagine trimisă de Heckthor.



Diii căluțule. **Imagine trimisă de J3r3z.**



O clipă de relaxare... prin artă. **Imagine primită de la Andrei Roter.**



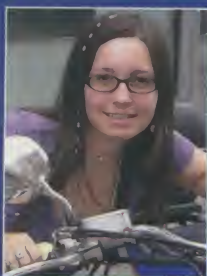
Fotbal în sânge sau mingea la inimă? **Imagine trimisă de Andy Ion.**



„The robot” e la modă din nou. **Imagine primită de la boy2nr.**

Câștigătorul din acest număr este J3R3Z

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Acum suntem UE-iști!... Nu știu de ce cea primă propoziție m-a lăsat fără inspirație. Chiar aveam ceva pregătit într-un ungher foarte ascuns al subsubsubconștientului meu.

Într-adevăr, un pic cam departe depozitat având în vedere că îmi trebuia atât de repede, dar nu am fost niciodată o persoană ordonată... Nope... nu știu ce s-a întâmplat. A dispărut. Nu mai... iar am uitat. WTF?! Propoziția aia e de vină!!!

Mă dau bătută că e târziu și frig afară și s-a scumpit cartela de metrou.

Rzaretha era zilele trecute într-una din perioadele lui filozofice și și-a pus următoarea întrebare: Până unde ați

merge să puneți mâna pe una din cele trei console next-gen? În UK s-au furat două camioane, în USA s-au tras focuri de armă, știți că puteți mai mult decât atât. Așteptăm planurile voastre, explicate în cel mai mic detaliu, pe adresa chatroom@level.ro

P.S.: Informațiile trimise vor sta departe de ochii autorităților chiar și după acțiunea propriu-zisă.

■ Akasha

Chatroom

O mugetare plictisită

Ora 10.00

Sună ceasul. Mă duc cu ochii închiși spre el, orientându-mă după sunetul metalic plăcut, care m-a trezit de atâtea ori toți aniiăștia. Apăs pe buton. Același ceas m-a trezit și în urmă cu 7 ani, în prima zi de școală, boboc fiind, nerăbdător să încep școala. Dar asta a fost acum 7 ani. Acum, ceasul mă trezește din mai multe motive: să mă duc la meditații, la Obor duminică, la antrenament, să prind trenul când mă duc la munte... În fine, îmi pun primii ciorapi care-mi ies în cale (parcare de șosete lângă patul meu) și mă îndrept cu pași mecanici spre baie și apoi spre bucătărie. Deschid frigiderul pentru gustarea de dimineață (trebuie menționat că în programul meu cel sfânt sunt 4 mese: dimineață, la prânz, seara și în final gustarea de la miezul nopții, iar la cea din urmă rezultă golirea frigiderului). Iau ce găsesc pe acolo (o felie de pizza începută de mine în urmă cu o seară) și mă apuc din ce mai aveam din teme. Fu@king maths, niciodată nu mi-a plăcut și nici n-am înțeles-o. I mean, de ce atâtea calcule la geometrie? De ce trebuie să demonstrezi că un unghi e congruent cu nu-ș care prin calcule, când se vede CLAR pe desen că sunt aproximativ egale? Asta n-o s-o pot înțelege niciodată. Pentru mine mate e de domeniul SF-ului. E materia aia pe care trebuie s-o tocești puțin (mai mult), iar dacă ai ghinionul să fii cel mai bun la ea din clasă, trebuie să răspunzi la întrebările cu un singur răspuns ale profei "Vrei să te duci la olimpiada de mate?". Termin ce am eu de făcut și mă apuc să citesc "Nobila casă" de James Clavell. 2 volume mai groase ca Biblia, dar e mișto. În final, mă bag la PC. Dar ce PC, că vine tata să-și bea cafeaua și să intre pe forumul lui de audiofil pe care postează din an în Paște. Își termină cafeaua (cu greu) și pleacă. At last, a

free seet. Nu stau nici 5 minute că vine mama să mă trimită să-i iau țigări și smântână pentru mămăligă și, șmecheră fiind, se pune la PC. Acum încep să prețuiesc cu adevărat vorba românească și mult folosită: Cine pleacă la plimbare își pierde locul de onoare. Mă duc, într-un alimentară, iau smântână, îmi dă țigările și când să ies din magazine mă ține de vorbă casiera. Ies din magazin, ajung acasă, mama îmi mulțumește frumos pentru cele cumpărate și iese din cameră. For the second time, free seet. Stau vreo oră la PC și mă cheamă la masă (era 7 seara, ora tradițională pentru masa de seară pe moșia Gheojdeznească). Mănânc ce mănânc, mă duc la PC. La 8 fără ceva plec la TOMIS MALL (centru cultural al Constanței). Mă duc la ultimul etaj la Kat, arunc ocheade unor domnișoare care stăteau la masă, resping ocheadele unei parașute de la mine din coală și cobor la librărie. Caut cartea de fizică cu care am rezistat un semestru. Na belea, n-o avea. Până la urmă îmi cumpăr Ultimul templier, mă holbez la niște jocuri originale și ies. În sfârșit plec spre casă, dau câteva șuturi unor țigănuși care cereau pomană și aruncau gunoaie din tomberoane (se certau între ei: dă-mi mei băiatu', nu la panarama asta!! și ajung cu bine în fața porții albe cu plăcuța albastră cu numărul 19. Într-un liniștit în casă și constat stupefiat că scriu mugetarea asta de vreo oră. Să ne fie cu bine, flăcăi!

■ Mafio

Virtual stuff

Mulți ne-am întrebat cum vor arăta jocurile în viitor.

Este sâmbătă. Tocmai m-am trezit după 14 ore de somn și mă simt de parcă nu ar fi de ajuns. Mă duc în sufragerie și îmi pun casca pe cap. Peste tot negru, doar pe ce stau eu, unde este gri. „Prea întuneric”, zic. Deodată s-a

făcut lumină. „Bun. Ce vreau să joc?” Mă uit peste jocurile care sunt pe raftul ce tocmai apăruse în fața mea. „Le-am jucat pe toate. Azi joc jocul meu. Cum să încep?” Vreau un joc de acțiune... dar cu eroi... da, vreau să fiu un super-erou. Mai întâi orașul. „Sub mine un întreg oraș începe să prindă contur. Exact cum îl imaginez. „Prea mic”. Mai multe clădiri încep să se adauge la margini. De abia îl pot vedea pe tot de sus. „Vreau să văd centrul”. Imediat sunt în centrul orașului. „Vreau lume, multă lume”. Străzile devin pline cu persoane fiecare diferite și cu un scop anume. „Mai vreau o clădire aici”. În timp ce mă uit la locul unde vreau să apară clădirea, îmi imaginez și forma.

În câteva secunde clădirea este în picioare. Mă ridic înapoi și mă uit la orașul meu.

„Vreau parcuri”. Mă uit unde doresc și ele încep să apară. După câteva ore de trudă orașul este gata. Ca să nu pierd informația spun cu voce tare: „Save project”. O voce făcută după gustul meu îmi spune: „Project Saved”. Mă hotărăsc ce puteri să am, cum să fiu și de unde să încep jocul. Salvez din nou proiectul. Zic cu voce tare: „Start game”. Acesta începe. Eu sunt pe o clădire a orașului meu și trebuie să urmăresc un hoț. Pot sări foarte mult până când deblochez modul „flight”. Sar de pe clădire pe alta și simt chiar vântul. O furtună se apropie. După o zi întreagă îl termin de jucat satisfăcut la nebulie de sărituri, lupte, bătăi și alte acte de eroism. Strig cu voce tare: „Save game”. O voce mă întreabă: „Is your game ready and you want to conclude it?”. Eu zic: „Yes”. Vocea îmi răspunde: „Game has been saved. Do you want to put it on-line for other players?”. Eu zic: „No”.

A doua zi mă hotărăsc să joc o strategie. Așa că încep: terenul, natura, oamenii, castelul (fiind în anul 1000), cum încep, unde, ce scop, cum sunt oamenii, absolut tot

ce vreau. Scopul jocului este să aduc civilizație la un nivel din Star Trek.

Chiar dacă ce am spus deocamdată nu există, probabil până în 2500 va exista. Atunci vă întreb: „Nu suntem cu toții zei?”

■ Nicolae Andrei Alexandru

Highway to Hell

... Trenul Rapid 1543 în direcția...

... strivesc plictisit mucul pe peronul gării, beau o gură de apă, scuipe între șine și mă sui în tren. Mai sunt 10 minute până pleacă. Cu norocu-mi caracteristic, probabil o să nimeresc între babe tâmpite care nu deschid geamul 'că se face curent maică', preferând să stea într-o mare de transpirație și mirosuri pestilențiale [...]. Treizeci și cinci, Treizeci și patru, Treizeci și trei. Am ajuns la compartimentul meu, superb, momentan e gol. Ca de fiecare dată, CFR-ul nu mă dezamăgește și în compartiment aerul este sufocant. După șocul inițial cauzat de deschiderea ușii, deschid cu greu geamul și privesc spre trenurile din față, la forfota

neîntreruptă a călătorilor. E superb să stai într-o gară dacă ai cel mai mic interes în specia umană. Gara e un fel de grădină zoo pentru că acolo întâlnești toate speciile acestei rase. Ai papornîțe, plase de rafie, plastic, textil, genți, ghiozdane, rucsacuri, genți diplomat și oameni cu mâini în buzunare. Întreaga Gară de Nord se întindea în fața mea, așadar în jurul orei 17 în data de 4 august și eu mă uitam ca boul la ea, ignorând faptul că împreună cu gara, mi se întindea în față și soarele. Fix în retină! Mai beau o gură de apă, mai scuipe o dată și mă așez, desigur nu pe locul meu, ci la geam. Mă ridic înjurând deoarece, ca de obicei, am uitat să-mi iau apa din rucsac.

5 minute.

Citesc Cațavencu, ascult radio și îmi port tricoul de roacher, tricoul pe care-l port în general când plec undeva. Arăt pașnic deși de-abia m-am tuns, știind foarte bine că pensionarii, cardiicii și copiii sub 5 ani se feresc de mine cum ar trebui să se ferească de căldură. Eu sunt relaxat maxim în ciuda călătoriei lungi în minunatele trenuri compuse din minunatele vagoane făcute la minunata companie „Astra”

din Arad. Adică în timp ce onor Ceaușescu ne ducea de mână spre noi culmi de civilizație și succes, niște băieți la Arad făceau niște vagoane pe care niște alți băieți, recte călătorii le folosesc pe diferite distanțe. Proastă treabă au făcut pentru că nu sunt deloc confortabile. Da' măcar au locomotive făcute strașnic la Craiova! Trăiască Electroputere Craiova!

- Reviste, ziare, bere rece, suc și apă minerală aveeeeeeeem! Reviste, ziare, bere rece, suc și apă minerală aveeeeeeeem!

E clar, au apărut și ăștia, aproape că plecăm; văd că și-au diversificat oferta, nu mai stau pe produse nișă; ce face și capitalismul din întreprinzătorii ăștia de vagon. Ce frumos, aproape că plecăm, n-o intrat nimeni în vagon, se pare c-o să... Dar înainte să-mi închei gândurile, pe hol aud o voce ce-mi ruinează visurile, voce ce venea din gura unui individ ce stătea în fața compartimentului meu:

-Bă, hai c-am găsit compartimentul' [...]

Textul integral poate fi citit pe forumul LEVEL la secțiunea Bistro de l'arte.

■ Phantom



LEVEL 02/07

talon de comandă

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL ianuarie 2006	10 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL TIPS & TOOLS	9,98 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul postal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.rotalon de
comandăDecupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împreună cu dovada plății
pe adresaIoana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 BrașovPlata se poate efectua prin
mandat postal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașovsau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.Taloanele care nu sunt însoțite
de dovada plății NU VOR FI
LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 02/07

talon de abonament

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista LEVEL, pe☐☐cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	81 lei	50 lei
12 luni	162 lei	90 lei

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul postal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____

talon de
abonamentDecupați talonul din revistă,
completați-l și expediați-l
împreună cu dovada plății
pe adresaIoana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 BrașovPlata se poate efectua prin
mandat postal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașovsau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.Pentru bugetari, plata se face în
contul nr.
RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.Taloanele care nu sunt însoțite
de dovada plății NU VOR FI
LUATE ÎN CONSIDERARE!best
distributionCâștigă un joc
UFO: AfterlightDe ce anume are nevoie un teritoriu liber pentru a fi
anexat celui aflat deja în control?

- a. Geosondă ☐
- b. Stație de terraformare ☐
- c. Mină ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

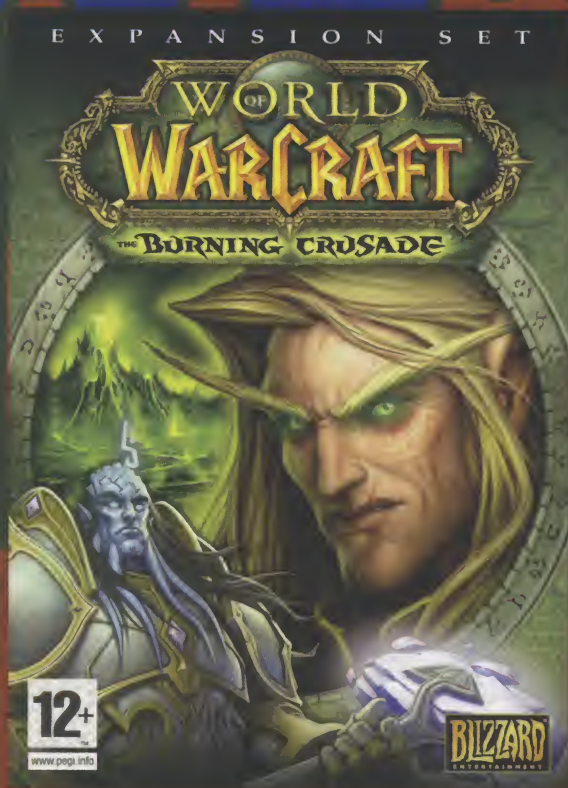
Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului UFO: Afterlight din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2007.



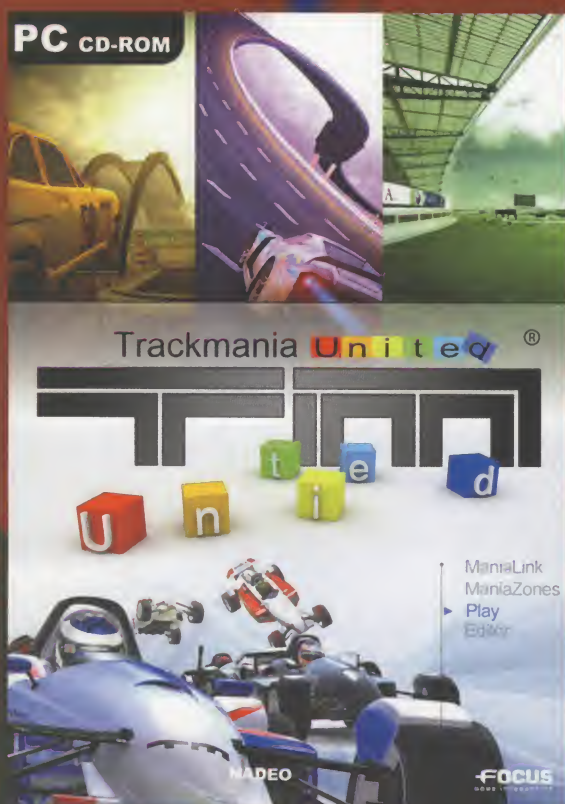
World of Warcraft: The Burning Crusade

JOCUL AȘTEPTAT DE
PESTE OPT MILIOANE DE LOCUITORI



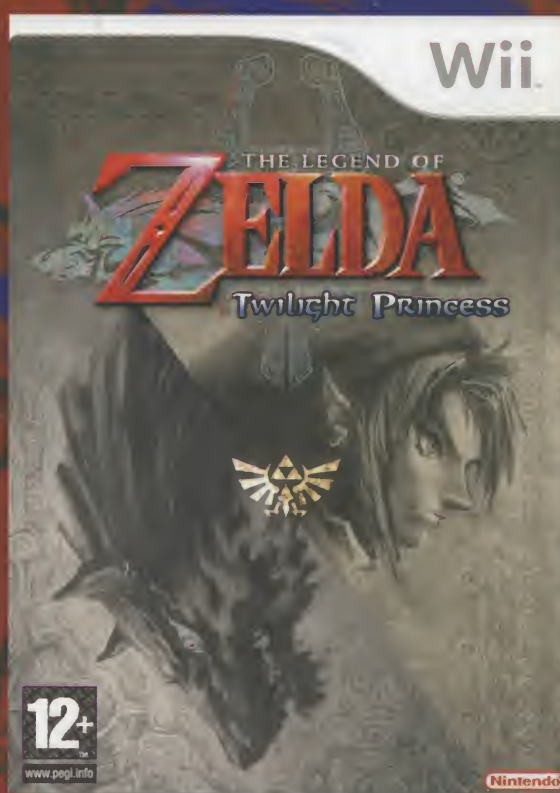
Gears of War

ESTE NUMĂRUL 1 PE XBOX LIVE
ȘI VEȚI AFLA DE CE



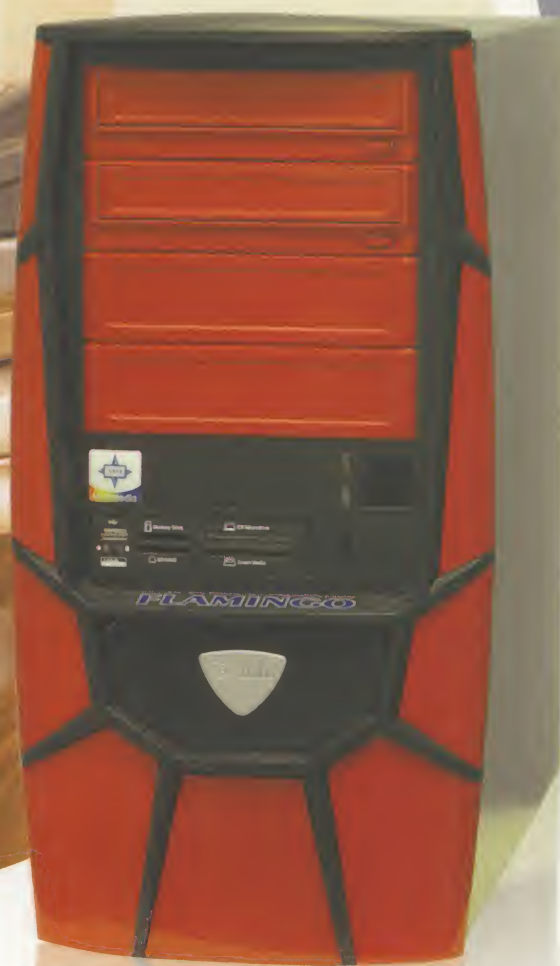
Trackmania United

V-A FOST DOR DE EL?



The Legend of Zelda: Twilight Princess

TOTUL DEPINDE DE LINK!



Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 820 (Dual Core 2 x 2.8GHz, LGA775)
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX6200-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.499 LEI cu TVA • 36 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 PRO

- Procesor: Intel® Core 2 Duo E6300 (1.8GHz, 2MB, LGA775)
- Memorie: 1G DDR2 667
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • 64 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 G

- Procesor: Intel® Core 2 Duo EXTREME (2.93GHz, 4MB, LGA775)
- Memorie: 2G DDR2 667
- Hard disk: 2x500GB SATA2
- Unitate optică: BlueRay
- Interfață grafică: 2xNX7600GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

13.999 LEI cu TVA • 329 LEI cu TVA / lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 16,34%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Performanța în care poți avea încredere!

Procesoarele Intel® Core™ 2 Duo - 40% mai performante, reducere consum 40% !

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™ 2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.